メガ・CD専用

MEGA CD



# 戦国兵法書
# 信長の野望
## 覇王伝

KOEI

# MEGA-CDディスク使用上のご注意

## ●キズつけないで
ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## ●文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

## ●保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

## ●ゲームで遊ぶときは
ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、１時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

## ●汚れを拭くときは
レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●●●健康上のご注意●●●
ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

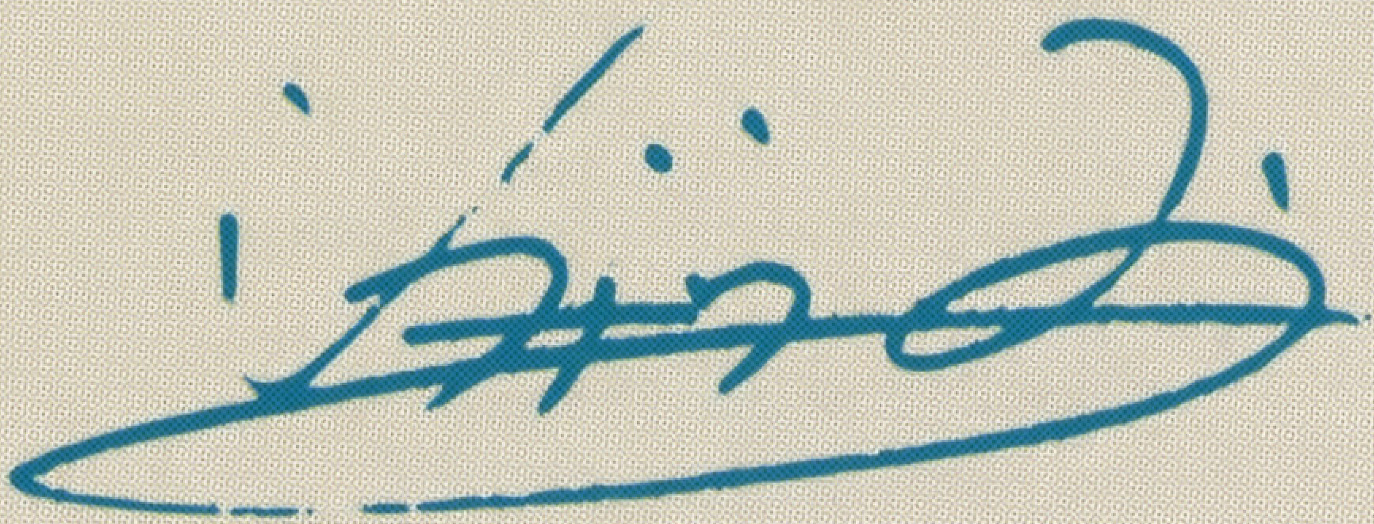
# はじめに

『信長の野望・覇王伝』は、『信長の野望』シリーズの第５作目にあたります。『信長の野望』シリーズは、１作ごとにパワーアップしてきました。そして、さらにリアルな天下統一をめざして生まれたのが『覇王伝』なのです。『覇王伝』では、以前までの「国取り」から「城取り」への変更や、武将の働きに応じて評価を下す「論功行賞」など、いろいろな要素を盛り込みました。

『信長の野望・覇王伝』の舞台となっているのは戦国時代です。各地で複数の勢力が乱立し、血で血を洗うような戦の続いた時代でした。しかし、戦国の時代は無味乾燥な戦の連続だったわけではありません。戦は命懸けだったからこそ、そこに数々のドラマが生まれたのです。自らの夢を託して戦い、惜しくも散っていった英雄たち……。私が『覇王伝』で再現したかったのは、まさにそれなのです。『覇王伝』は「単なる戦争の連続に終始しないゲーム」を主眼としているのです。

どうぞ、戦国大名としてあなたの「野望」を実現し、人間ドラマに触れてみてください。ロマン溢れる世界があなたを待ち受けていることでしょう。

シブサワ・コウ



# 目次

# 『信長の野望・覇王伝』とは

ゲームの概要と進め方について説明します。

## 『信長の野望・覇王伝』の概要

『信長の野望・覇王伝』は、戦国時代を舞台とした歴史シミュレーションゲームです。プレイヤーは、織田信長や武田信玄といった戦国大名の１人となります。
大名は、城ごとにコマンド（命令）を出します。武将を上手に使い、内政・外交・軍事の３つの戦略を推し進めます。他国の城を攻略して勢力範囲を広げ、天下統一をめざします。

## 勝利条件

次のどちらかの条件を満たしたときに、勝利となります。

a) すべての城（110城）を支配下に治める
b) 征夷大将軍となり、他のすべての勢力を恭順させる

## 後継者選びとゲームオーバー

プレイヤーの選んだ大名が戦争や寿命で死亡したときは、配下の武将の中から後継者を選びます。選んだ後継者が新たな大名となり、ゲームを続行できます。
ただし、大名が死亡した時点で、城と武将が残っていなければゲームオーバーとなります。

## 4つのシナリオ

シナリオは4つあります。シナリオによって、ゲームの始まる年代や登場する大名が異なります。

**■シナリオ1　1551年**
全国に群雄の割拠する時代。尾張の織田信秀が死亡し、信長がその跡を継いでいた。駿河の今川義元は上洛をもくろみ、美濃の斎藤道三も隙あらばと尾張の動向を探っていた。
一方、摂津の三好長慶は将軍義輝を京から追放すると、自ら政治の実権を握った。越後の長尾氏、甲斐の武田氏をはじめとする新しい力も勃興していた。

**■シナリオ2　1568年**
信長の美濃攻略も、稲葉山陥落で完結した。浅井長政を近江に、徳川家康を三河にひかえ、天下布武の土台も固まった。
将軍義輝が殺害されると、弟の義昭は各大名に上洛を促す内書を送った。信長は上洛を果たし、義昭を擁した。中国地方では毛利元就が、北九州では大友宗麟が勢力を拡大していた。

**■シナリオ3　1582年**
安土城を拠点とし、信長はさらに版図を拡大していった。武田信玄は病死し、毘沙門天の化身上杉謙信もすでに亡かった。
中国地方の毛利家では元就亡き後、輝元が跡を継いでいた。輝元は叔父にあたる吉川元春・小早川隆景の援助を受けて信長に対抗する。

**■シナリオ4　1583年**
1582年、信長は天下をほぼ手中にしながら、家臣である明智光秀の叛逆に遭い、京都本能寺でその激越なる一生を終えた。羽柴秀吉は明智光秀を討ち、信長後継者の有力候補となった。
一方、信長の死によって、毛利、長宗我部、北条、上杉、徳川といった有力な大名たちが旧領を回復していった。

# 『信長の野望・覇王伝』の世界

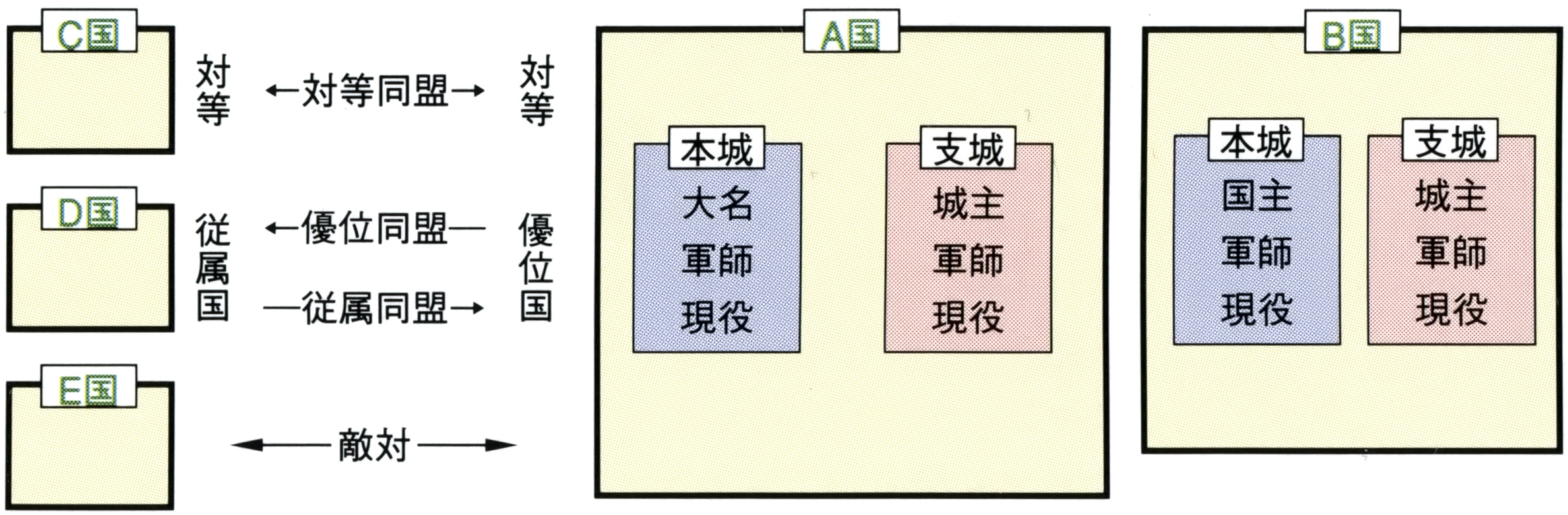
## 国の構成

国は本城と支城から構成されます。国は、大名か国主が統治（とうち）します。本城を支配下に置く大名が、その国を領有（りょうゆう）します。

## 武将の身分

武将の身分には、次の5種類があります。

- **大名**　城を治め、国を領有します。
- **国主**　城を治め、大名の代わりに国を統治します。
- **軍師**　大名・国主の補佐役です。大名が武将の中から任命します。
- **城主**　城を治めます。「評定」で決定した政策を実行します。
- **現役**　現役の武将です。大名・国主の命令を実行します。

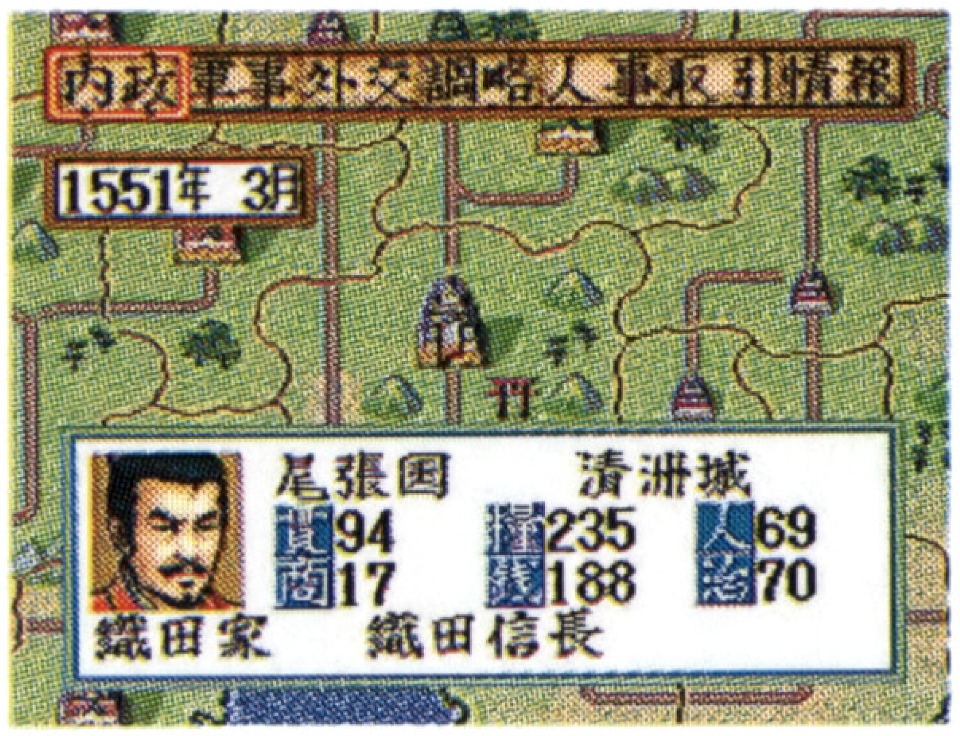



※優位国……従属国に同盟軍の出陣を強要できる。
従属国……優位国に同盟軍を要請されれば出陣しなければならない。他大名との外交は不可能。

※大名がA国の本城・支城とB国の本城を支配下に置く場合は、B国の支城が支配下になくてもB国を領有することになる。

## ゲームの流れ

**メイン画面**






開発や城の改修などで内政の充実



同盟締結や婚姻などで他国と交渉



訓練や雇兵などで軍事力の強化

**戦争画面**




他国との戦争で、領国を拡大

↓

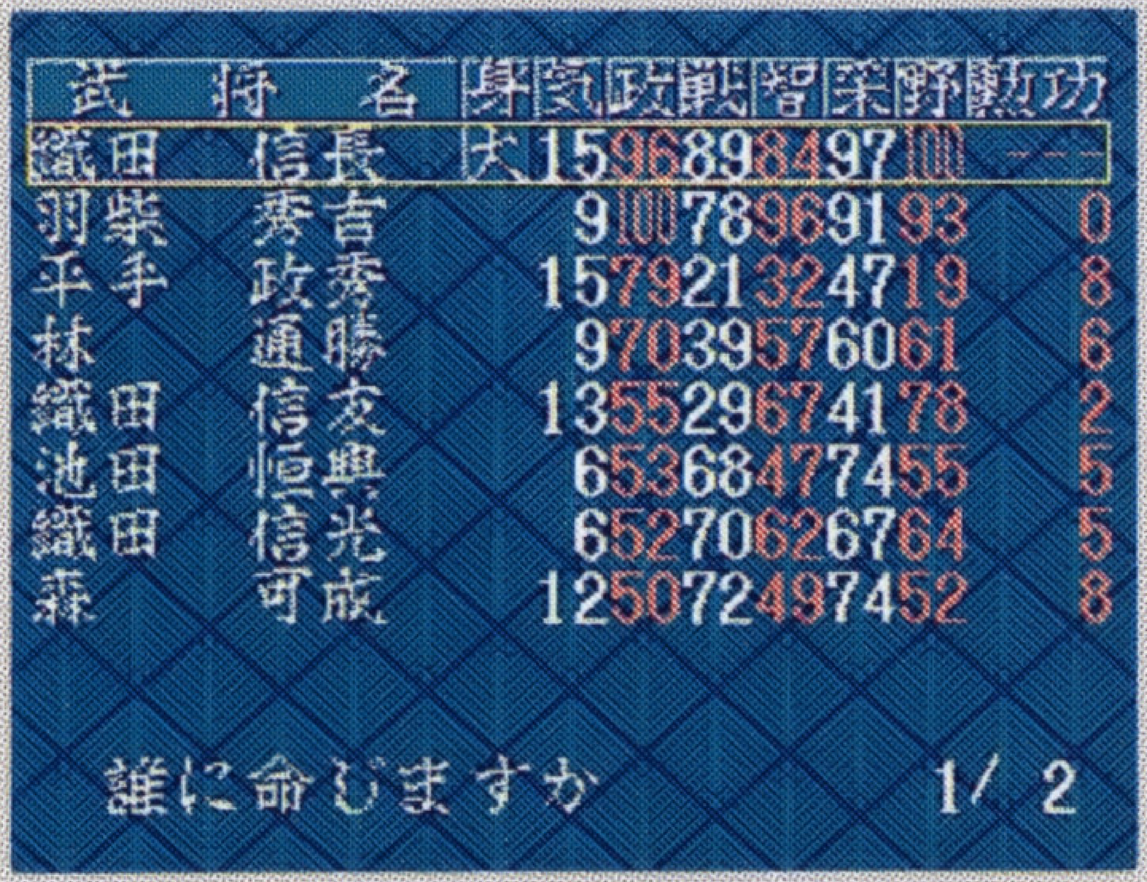
**天下統一**

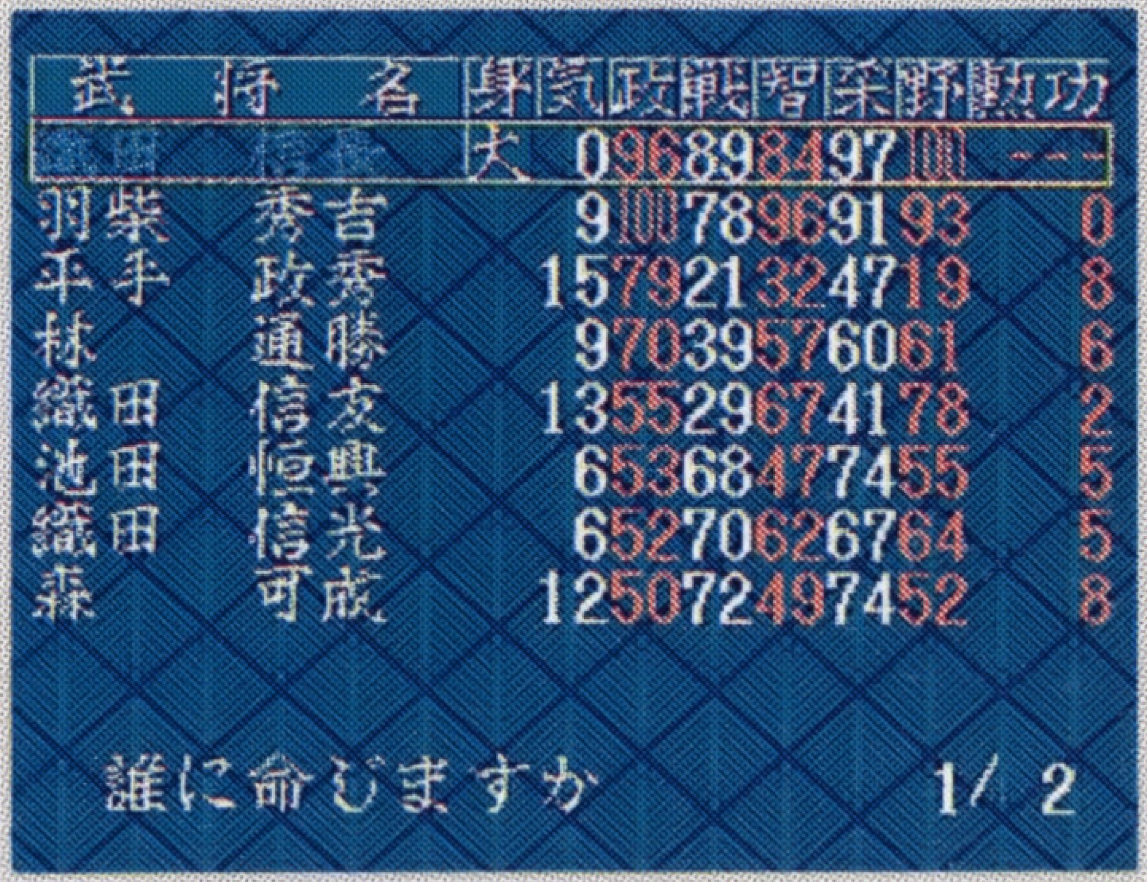
毎月１度、大名・国主のいる本城にターン（コマンドを実行する機会）が回ってきます。ターンが回ってきた城ではメインコマンドを実行します。

大名が直接命令できるのは、ターンが回ってきた城にいる武将のみです。支城へ命令を出す場合は「評定(ひょうじょう)」によって城主に指示します（→32ページ）。

大名や武将がメインコマンドを実行するには、気合(きあい)が必要です。気合が足りなくなるまで、メインコマンドを実行できます。気合が足りなくなると、そのターンを終了させます。

## 気合とは




気合(きあい)は人物の行動力を表し、メインコマンドを実行するたびに消費します。気合の最高値は15です。
コマンドによって気合の必要量は異(こと)なります。現在ある気合をすべてかけなければならないコマンドもあります。この場合は、かけた気合の量が大きいほど効果があります。
気合は、毎月少しずつ回復します。回復の度合(どあい)は武将の忠誠心(ちゅうせいしん)によります。忠誠心が高いほど回復も早くなります。つまり、回復の遅い武将がいれば、忠誠心が低く、大名に反感を持っていることが考えられます。
気合が足りず、コマンドを実行できない武将は、武将名の一覧で青色に表示されます。

## 天下統一へ向けて

まず、国力を高めます。開発したり城を改修するなどして、地盤を固めていきます。同盟や婚姻(こんいん)関係を結んで味方を増やしたり、兵士たちは訓練して鍛(きた)えます。
そして、国力がある程度高まったら、他国に戦争をしかけます。戦争に勝つと、城が手に入ります。
戦争終了後は、国力も衰(おとろ)えているので、再び国力の増強に励(はげ)みます。このように、内政・外交・軍事と戦争を繰り返し、天下統一をめざします。

# ゲームを始める前に

ゲームの開始から終了までの操作について説明します。

## コントロールパッドの使い方

コントロールパッドは、Ⅰ・Ⅱのどちらも使えます。

### 主な使い方

各種のボタンは主に次のように使います。




### 項目の選択と決定

コマンドなどの項目を選ぶときは、方向ボタンの↑↓←→で、項目にカーソル（□など）を合わせます。Cボタンを押すと決定します。Bボタンで選択の取り消しになります。

### 実行と取消

「実行（じっこう）」か「取消（とりけし）」を選ぶときは、どちらかにカーソルを合わせてCボタンを押します。また、Bボタンで「取消」を選んだことになります。

## 一覧表からの選択

一覧表から項目を選ぶ場合は、次のように操作します。

**■ 1つを選択**

一覧表から１つだけ項目を選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせてＣボタンを押します。

**■ 複数を選択**

一覧表から複数の項目を選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせてＣボタンを押します。項目の色が赤色に変わったら、別の項目を同様に選びます。赤色の項目を選んでＣボタンを押すと、選択の取り消しになります。項目をすべて選んだら「決定」を選びます。

## ページの切り替え

一覧表などで「１／２」と表示される場合は、２ページあるうちの１ページ目であることを意味します。方向ボタンの←→でページを切り替えます。

## 城の選択

選択可能な城は画面上に 可 が表示されます。城を選んでＣボタンを押します。

## 数値の入力




方向ボタンの←→で桁を選び、↑↓で数を上下させます。一番左の桁を選んでいるときに←を押すと入力できる最大値を、一番右の桁を選んでいるときに→を押すと入力できる最小値を入力します。

## 戦争での移動・攻撃先の決定

移動・攻撃可能範囲が戦争画面上に表示されます。移動・攻撃する地点を選んでＣボタンを押します。

## ■ マウスの使い方

マウスを使用する場合は、ゲームを始める前に、コントロール端子2にマウスを接続してください。

### 主な使い方

各種のボタンは主に次のように使います。




左ボタンを押すことを左クリック、右ボタンを押すことを右クリックといいます。

### 項目の選択と決定

コマンドなどの項目を選ぶときは、マウス本体を動かして、項目にカーソル（□など）を合わせます。左クリックで決定します。右クリックで選択の取り消しになります。

### 実行と取消

「実行（じっこう）」か「取消（とりけし）」を選ぶときは、どちらかにカーソルを合わせて左クリックします。また、右クリックで「取消」を選んだことになります。

### 一覧表からの選択

一覧表から項目を選ぶ場合は、次のように操作します。

#### ■ 1つを選択

一覧表から1つだけ項目を選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせて左クリックします。

### ■複数を選択

一覧表から複数の項目を選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせて左クリックします。項目の色が赤色に変わったら、別の項目を同様に選びます。赤色の項目を選んで左クリックすると、選択の取り消しになります。項目をすべて選んだら「決定」を選んで左クリックします。

## ページの切り替え

一覧表などで「1／2」と表示される場合は、2ページあるうちの1ページ目であることを意味します。 を選んで左クリックすると、ページを切り替えます。

## 城の選択

選択可能な城は画面上に 可 が表示されます。城を選んで左クリックします。

## 数値の入力

数値の入力は、入力用テーブル（下図）を使います。入力したい数字を選んで左クリックします。




- 中断：数値入力を中止します。
- 取消：入力した数値を取り消します。
- 最大：入力できる最大値を入力します。
- 決定：入力した数値を決定します。
- ←：下1桁(けた)を消去します。

## 戦争での移動・攻撃先の決定

移動・攻撃可能範囲が戦争画面上に表示されます。移動・攻撃する地点を選んで左クリックします。

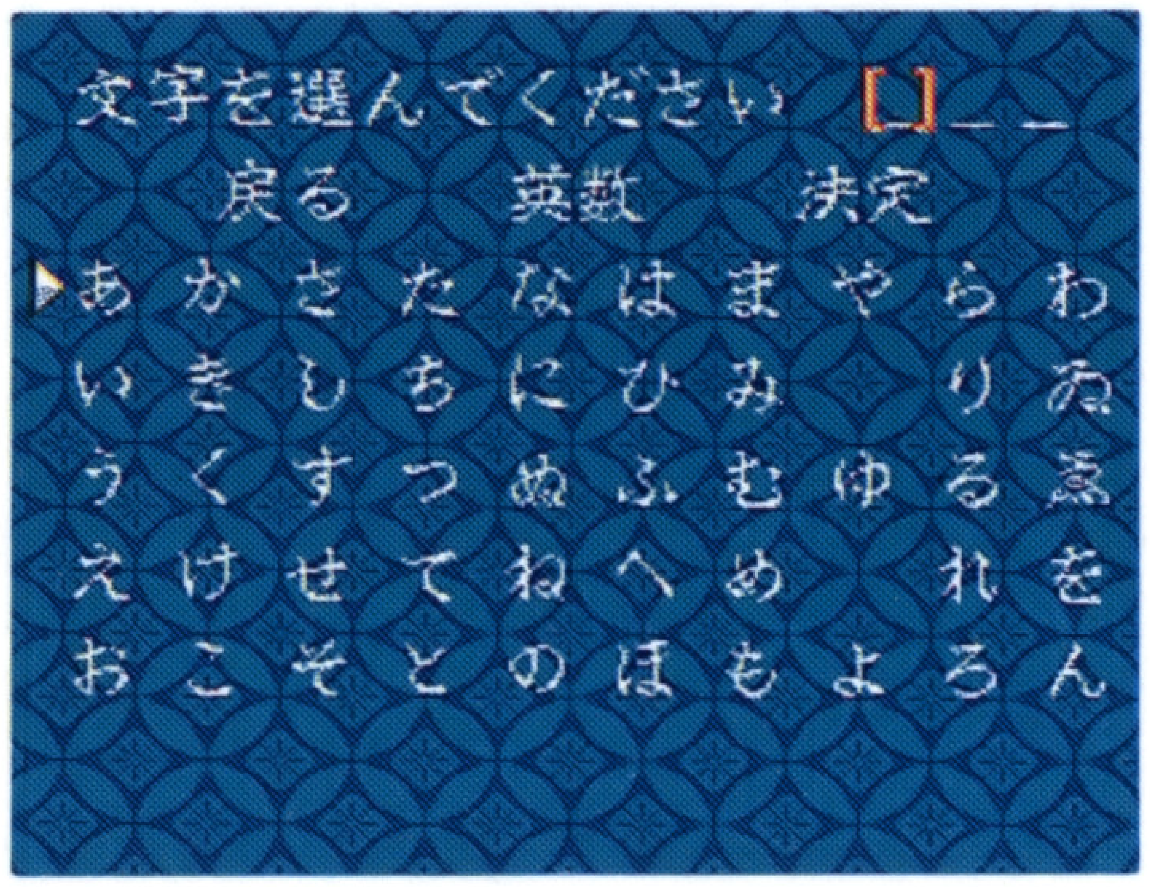
# 名前入力

ゲームを新しく始めるときに大名の姓を改名したり、８歳になった姫の名前を命名することができます。改名できる大名の姓と、命名できる姫の名前は、それぞれ３文字までです。

## １．大名を選ぶ／命名するかどうかを決める

大名の改名の場合は、一覧表示される大名の中から改名する大名を選びます。姫の命名の場合は、「命名しますか」と表示されたときに「実行」を選びます。入力画面に切り替わります。

## ２．名前を入力する




文字の種類は、ひらがな・カタカナ・漢字・英数字の４種類です。Aボタン／［←］［→］を左クリックでページを切り替えます。Bボタン／右クリックで改名入力を中止します。

かな画面（左図）でひらがなを１字選びます。それに対応した小文字・大文字・濁音・半濁音・カタカナ・その音で始まる漢字の一覧が表示されます。文字を１字選びます。Bボタン／右クリックでかな画面に戻ります。

英数字を入力する場合は、かな画面で「英数」を選びます。英数字の一覧が表示されるので、１字選びます。「かな」を選ぶとかな画面に戻ります。

## ３．名前入力の終了

すべて入力し終わったら「決定」を選びます。

# バックアップRAMカートリッジについて

MEGA-CD本体に内蔵のバックアップRAMには、ゲームのデータをセーブできません。データをセーブするには、バックアップRAMカートリッジ（別売）が必要です。
※バックアップRAMカートリッジを使用しない場合のゲームの始め方・終わり方については、20ページをご覧ください。

## バックアップRAMカートリッジの使用方法

バックアップRAMカートリッジ（別売）を使ってデータのセーブ・コピー・消去、カートリッジの初期化をする際は、メガドライブのパワースイッチをONにする前にメガドライブのカートリッジスロットにセットしてください。
※バックアップRAMカートリッジをセットせずにゲームを始めてしまった場合は、いったんゲームを途中で終わらせて、メガドライブ本体のパワースイッチをOFFにしてからセットしてください。

## バックアップデータ名について

バックアップRAMカートリッジを使用して、データのセーブ・消去を行う際（さい）のバックアップデータ名は「KO _ NOB 5 _ 1(～3)_ A (～C)」です。ゲーム中の1番から3番のセーブデータは、それぞれバックアップRAMカートリッジ上のデータ名の1～3に相当します。

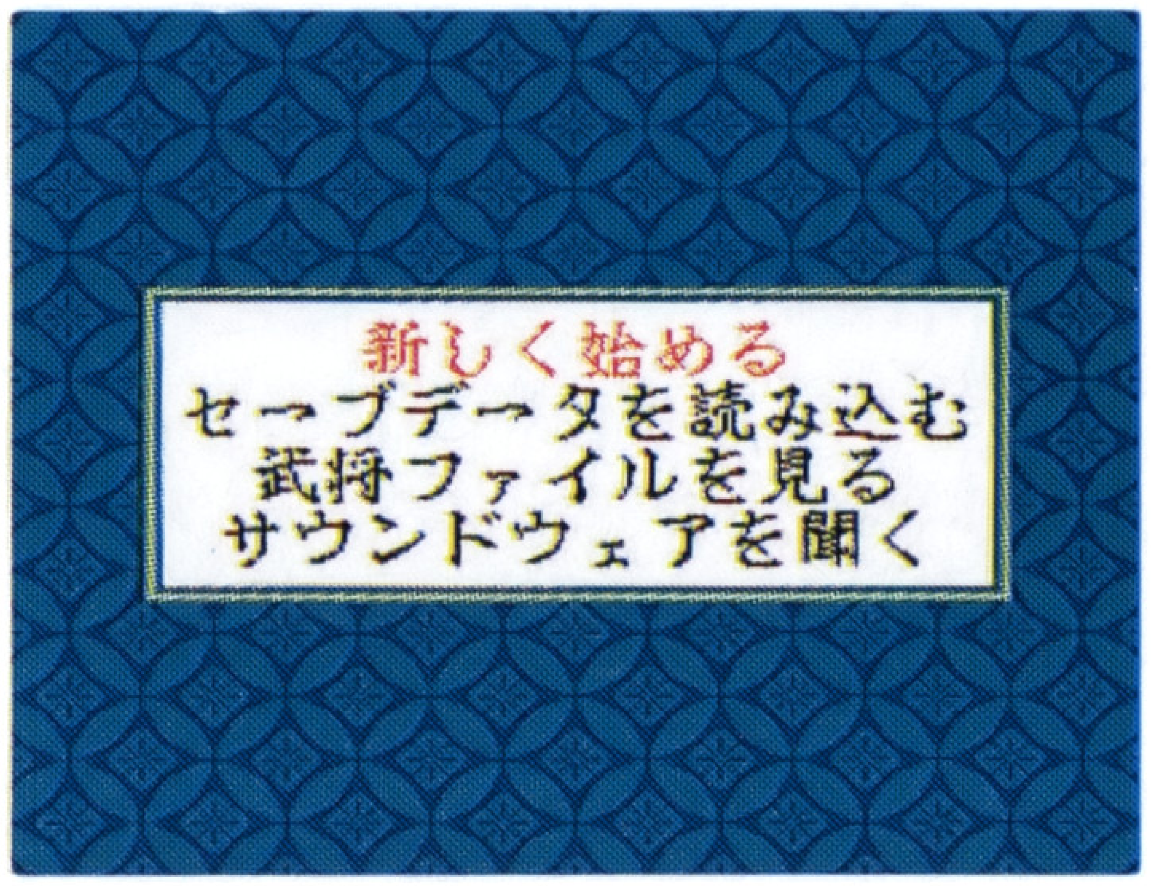
### 必要な容量

1つのデータをセーブするのに、バックアップRAMカートリッジ上で1つ分のファイル(471ブロック)が必要です。
バックアップRAMカートリッジが、他のデータで埋(う)まっていて空きブロックが足りない場合は、不要なデータを消去してください(バックアップRAMカートリッジの説明書を参照)。

## □ゲームをセットする

①メガドライブ本体のカートリッジスロットに、バックアップRAMカートリッジを差し込みます。マウスを使用する場合は、マウスをコントロール端子(たんし)2に接続します。
②メガドライブ本体のパワースイッチをONにします。
③スタートボタンを押すと、コントロール画面になります。
④ディスクをセットします。
⑤「CD-ROM」を選びます。
※ディスクを読み込んだ後、セーブに必要なブロック数が表示されます。セーブするのに必要な空(あ)きブロックがなければコントロール画面で不要なデータを消去してください(バックアップRAMカートリッジの説明書を参照)。
⑥オープニングが始まります。好きなところでスタートボタンを押すか左クリックします。

# 新しくゲームを始める




①操作手段を決めます。コントロールパッドかマウスか、使用する方の何かのボタンを押します。マウスが接続されていない場合は、①をとばして②に進みます。

②初期設定（左図）で「新しく始める」を選びます。

③シナリオ（ゲームを始める年）を決めます。シナリオは4種類あります（→6ページ）。

④プレイ人数（8人まで）を決めます。0人はコンピュータによるデモプレイです。0人を選ぶと、⑦に進みます。デモプレイを見るのをやめるときは、リセットボタンを押します。




⑤担当する大名を決めます。大名の一覧から1人選びます。その大名の顔と名前が表示されます。「実行」で⑥に進み、「取消」で大名を決め直します。

⑥大名の改名をするかどうかを決めます。「実行」で名前入力（→14ページ）へ進み、「取消」で⑦に進みます。

⑦コンピュータのモード（性格）を決めます。モードには、「理知的」と「好戦的」の2種類あります。

⑧ゲームのレベルを決めます。レベルには、「初級」と「中級」と「上級」の3種類あります。

⑨他国の戦争を「見る」か「見ない」かを決めます。「任意」にすると、戦争が起こるたびに、見るか見ないかを決めます。

⑩ ③から⑨までで選んだ設定の最終確認を行います。「実行」でゲームがスタート、「取消」で③に戻ります。

## ゲームをセーブする

バックアップRAMカートリッジを使用すると、ゲームデータを３カ所までセーブできます。セーブを行うと、次回、セーブしたところからゲームを再開できます。
①情報コマンドの「中断」で［記録］を選びます。
②セーブする番号を選びます。
③セーブしてもよいかを聞かれるので、「実行」を選びます。

## ゲームを終了する

①情報コマンドの「中断」で［終了］を選びます。
②ゲームデータをセーブしていない場合は、「セーブしていませんがよろしいですか」と表示されます。セーブしないときは「実行」を選びます。「取消」を選ぶとメイン画面に戻ります。

### 終了方法を選ぶ

次の４種類の中から、終了方法を選びます。

**■初期設定に戻る** 初期設定（→17ページ）に戻ります。

**■ゲームを終了する** ゲームを終了します。

**■行方を見守る** プレイヤーの大名をコンピュータが担当し、ゲームが続行します（デモプレイ）。

**■自分だけ抜ける** 複数プレイのとき、自分だけゲームを終了します。終了したプレイヤーの大名はコンピュータが担当し、残りのプレイヤーはそのままゲームを続行できます。

## MEGA-CDディスクの取り出し方

①ゲーム中かゲームオーバー後にリセットボタンを押します。
※ゲームセーブ中はリセットボタンを押さないでください。
②MEGA-CDのロゴが表示されたら、スタートボタンを押してコントロール画面を表示させます。
③「OPEN」を選ぶと、トレイが開きます。MEGA-CD 2の場合は、「CHANGE」を選び、MEGA-CD 2のイジェクトボタンを押してCDドアを開けます。
④ディスクの信号面に触(ふ)れずに、手で持って取り出します。
⑤「CLOSE」を選ぶと、トレイが閉まります。MEGA-CD 2の場合は、手でCDドアを閉めます。

## ゲームを再開する

データがセーブしてあれば、ゲームを途中から再開できます。
①初期設定（→17ページ）で「セーブデータを読み込む」を選びます。
②ロード（再開）するデータの番号を選びます。セーブしたデータが表示されるので「実行」を選びます。

### 呼出

ゲームの途中で、セーブしたデータをロードする（呼び出す）ことができます。
①情報コマンドの「中断」で［呼出］を選びます。
②ロードするデータの番号を選びます。セーブしたデータが表示されるので「実行」を選びます。

## ■バックアップRAMカートリッジを使用しない場合

### ゲームをセットする

①マウスを使用する場合は、マウスをコントロール端子（たんし）2に接続します。
②メガドライブ本体のパワースイッチをONにします。
③スタートボタンを押すと、コントロール画面になります。
④ディスクをセットします。
⑤「CD-ROM」を選びます。
⑥「このままではセーブ・ロードができません」と表示されるので、Cボタンを押します。オープニングが始まるので、すきなところでスタートボタンを押すか左クリックします。

### 新しくゲームを始める

ゲームの始め方は、バックアップRAMカートリッジを使用する場合と同じです（→17ページ）。

### ゲームを終了する

ゲームの終了の仕方は、バックアップRAMカートリッジを使用する場合と同じです（→18ページ）。

# 武将ファイルを見る

初期設定（→17ページ）で「武将ファイルを見る」を選ぶと、武将、姫、人物の能力値や人物紹介を見ることができます。

## 戦国武将列伝を見るとき



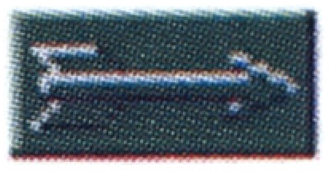

武将の顔、名前、能力値（政治・戦闘・智謀・采配・野望・義理）と、人物紹介を表示します。

①「戦国武将列伝」を選びます。

②検索方法を選びます。「名前」を選ぶと50音順、「政治」「戦闘」「智謀」「采配」「野望」のどれかを選ぶと、その能力値で検索できます。

「義理」は武将ファイルでのみ見ることができます。０～15の16段階あり、数値が大きいほど義理堅いことになります。

③名前で検索する場合は、武将の名前の１番目の文字を50音の中から選びます。能力値で検索する場合は、能力値の範囲を10段階（「100～91」など）の中から選びます。

④③で選んだ検索基準にあてはまる武将の一覧（Ａボタン／  で画面を切り替え）が表示されるので、１つ選びます。

## 傾城美女絵巻を見るとき

姫の顔、名前と、人物紹介を表示します。

①「傾城美女絵巻」を選びます。

②名前が一覧表示されるので、１つ選びます。

## 乱世人物名鑑を見るとき

人物の顔、名前と、人物紹介を表示します。

①「乱世人物名鑑」を選びます。

②名前が一覧表示されるので、１つ選びます。

# サウンドウェアを聞く

初期設定（→17ページ）で「サウンドウェアを聞く」を選ぶと、ゲームで使用されている曲を聞くことができます。




①演奏される曲の順番
②コマンド
③曲名リスト

## コマンド

各コマンドは上から順番に、次のような機能を持っています。

| | |
|---|---|
| ■停止 | 曲の演奏を止めます。Bボタンを押しても停止します。 |
| ■再生 | 曲の演奏を始めます。 |
| ■一時停止 | 演奏中の曲を一時停止します。 |
| ■スキップ | 演奏する曲を選びます。 |
| ■プログラム演奏 | 演奏したい曲順に編集します。 |
| ■リピート演奏 | プログラムされた曲順で同じ演奏を繰り返します。 |
| ■ランダム演奏 | 曲順を自動的に編集して演奏します。 |
| ■終了 | 初期設定画面に戻ります。 |

## 曲名リスト

次の12曲を聞くことができます。

作・編曲
菅野よう子

1．覇王序章（はおうじょしょう）　2．臥龍（がりょう）　3．青い波頭（あおいはとう）　4．慶雲の彼方（けいうんのかなた）
5．雄偉の将（ゆういのしょう）　6．陰雨簫々（いんうしょうしょう）　7．破軍（はぐん）　8．陽光の頃（ようこうのころ）
9．昴の集い（すばるのつどい）　10．暁鐘（ぎょうしょう）　11．ほうき星（ぼし）　12．臥龍（がりょう）-リプライズ

# 武将エディット

プレイヤーが担当する大名の配下武将の能力値（政治・戦闘・智謀・采配）を、ゲーム中に変更できます。




①情報コマンドの「家臣」で「家臣の能力値を変更する」を選びます。

②武将を選びます。武将エディット画面（左図）に切り替わります。武将の顔、名前、能力値が表示されます。

③変更する能力値を選び、数値を入力します。入力できる数値は、最小が１、最大が100です。

# 機能の設定

情報コマンドの「機能」で、音楽やアニメなどの設定を変更できます。

### アニメ

コマンドを実行したときなどに表示されるアニメを「見る」か「見ない」かを選びます。

### マウスの使用

マウスを「使う」か「使わない」かを選びます。

### マウスの移動速度

マウスカーソルの移動速度を「遅い」「普通」「速い」の中から選びます。

### 他国の合戦

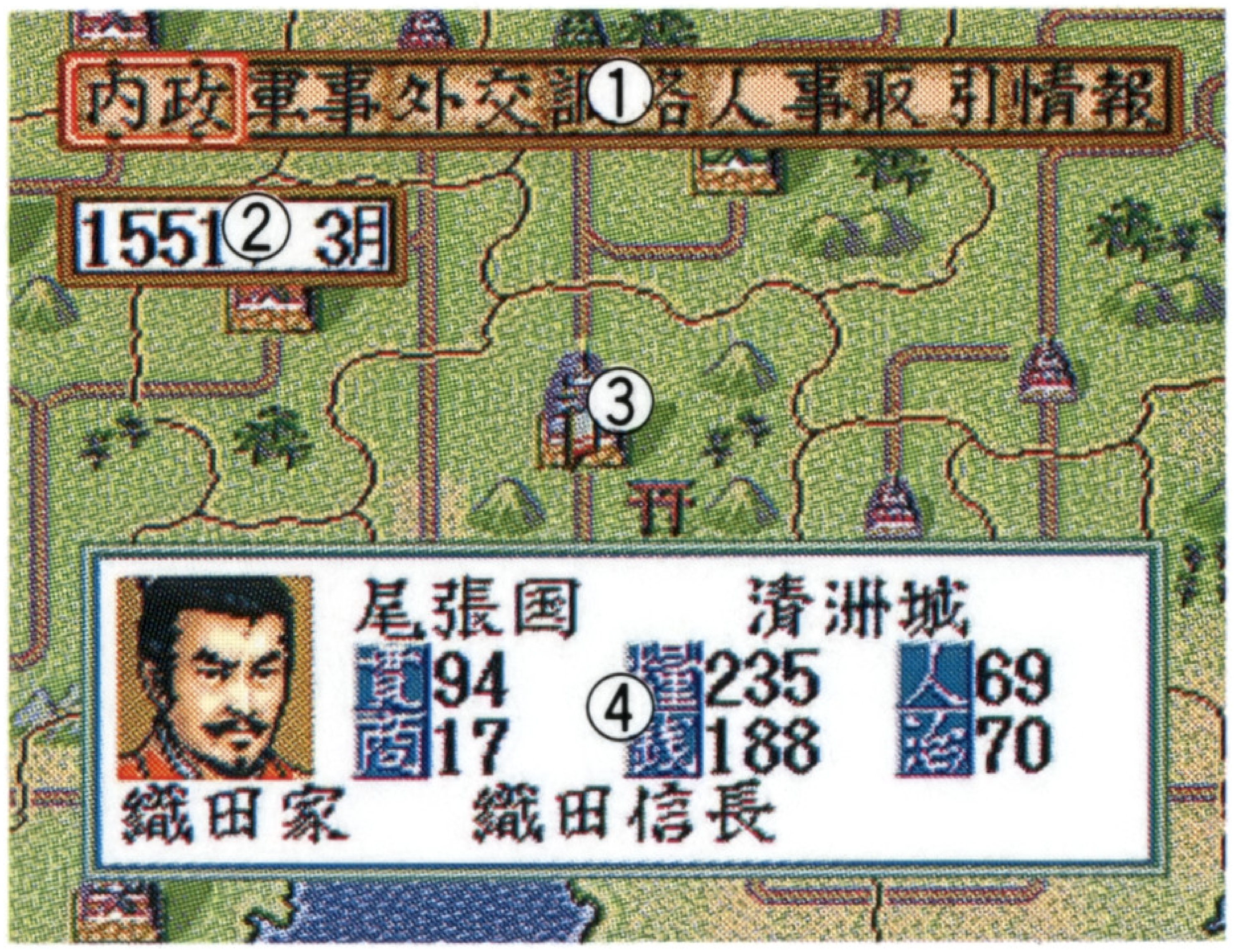
他国の戦争を「見る」か「見ない」かを選びます。「任意」にすると、戦争が起こるたびに見るか見ないかを決めます。

# 画面とデータの見方

画面の見方とデータについて説明します。

## メイン画面

メイン画面では、毎月１回、大名・国主のいる城にターン（コマンドを実行する機会）が回ってきます。ターンが回ってきた城ではメインコマンドを実行します。




①メインコマンド
②年月
③地図
④城データ



城下町



金山・鉱山

### メインコマンド

毎月、自国に出す命令です（→31ページ）。

### 年月

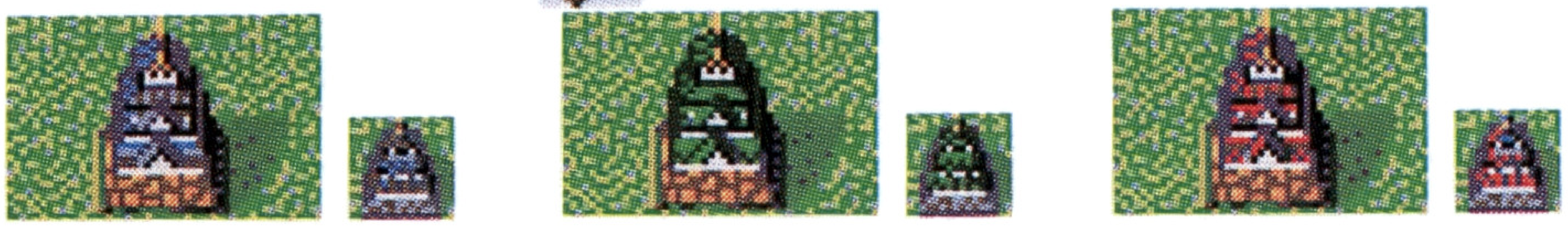
ゲーム上での年月です。

### 地図

自国の本城がある地域の地図です。
近くに城下町のある城は住民から、金山・銀山がある城は鉱山から定期的な収入（銀山より金山の方が多い）があります。

## ■ 城の種類

地図上では、城の種類を大きさと色で区別します。コマンド実行中の城には、旗印がつきます。



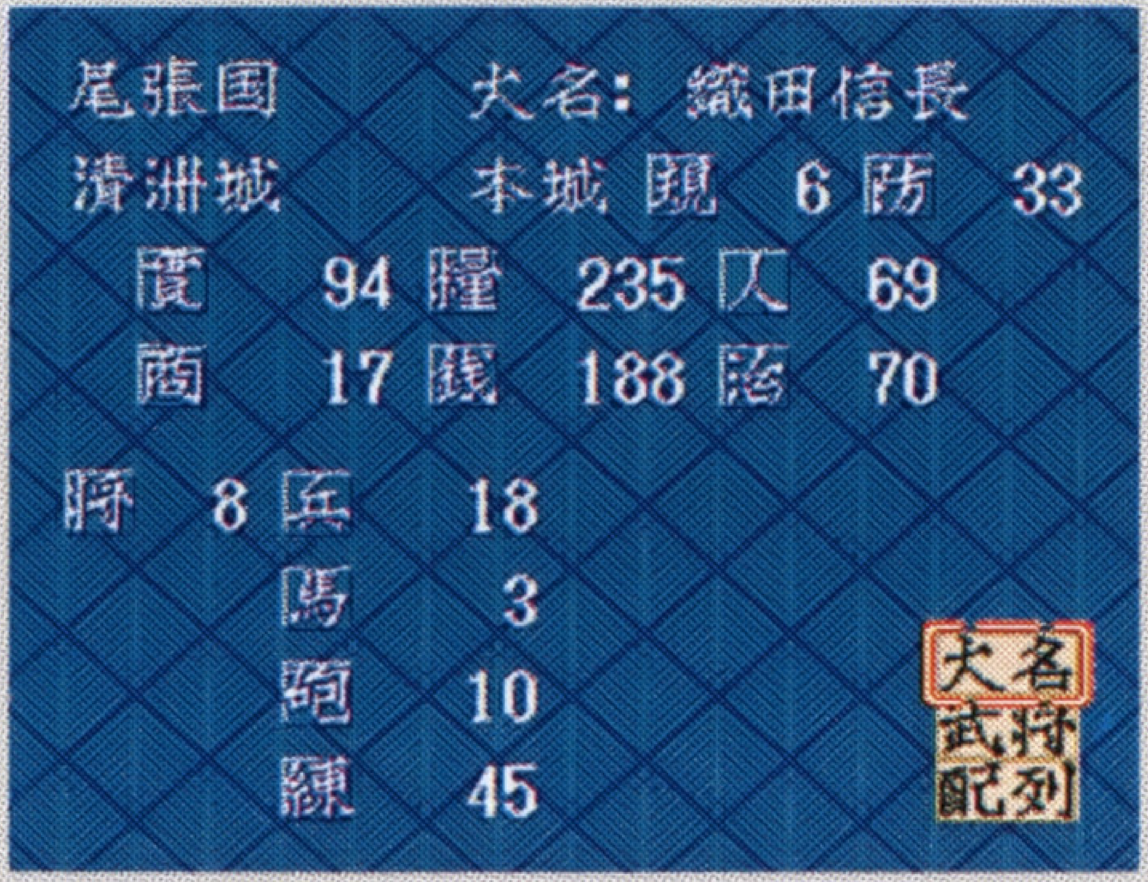

## 城データ

城のデータです（→27ページ）。

## 情報モード

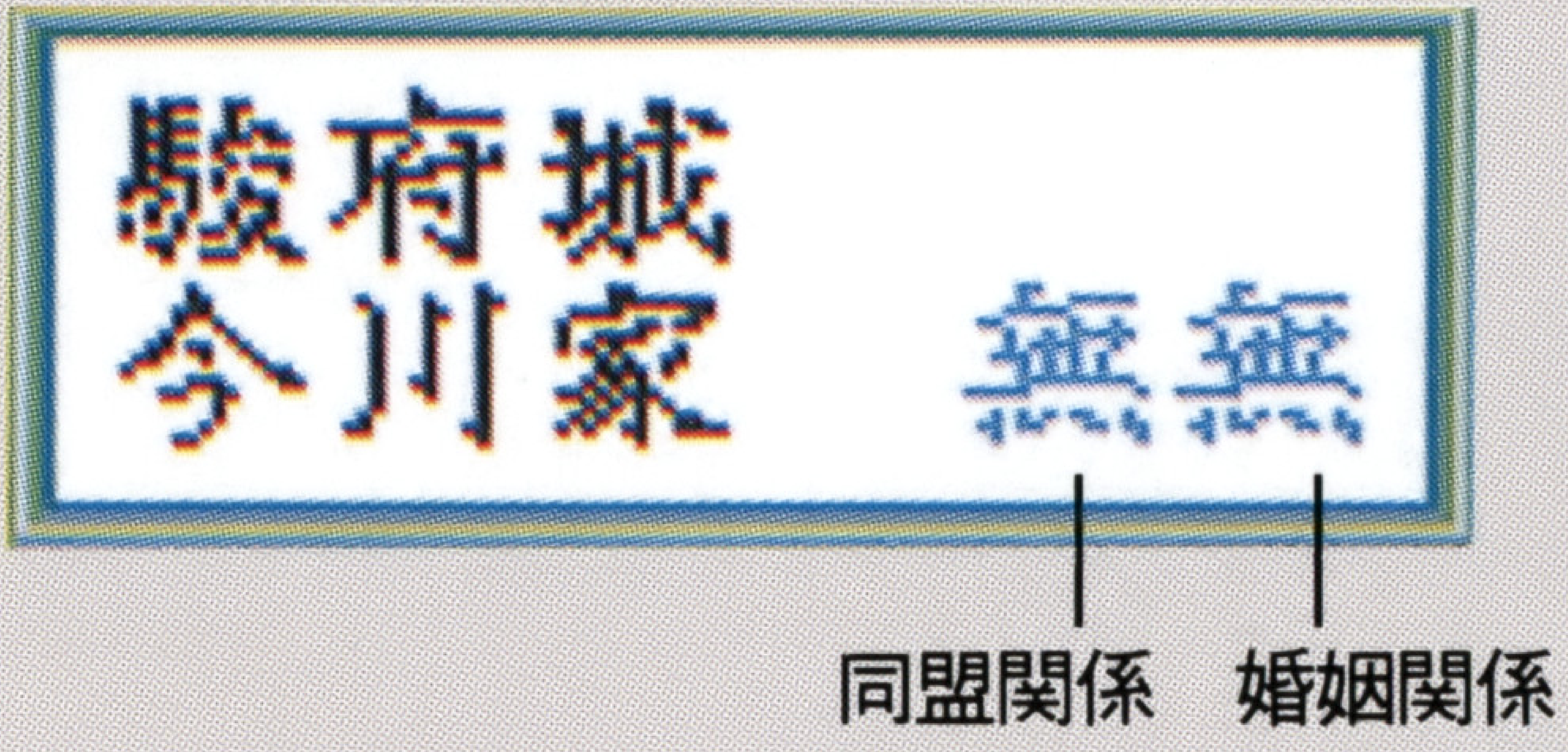
メイン画面の地図上にある城を選ぶことで、自国の全城の城データと、他国の城の簡単な情報を見ることができます。メイン画面で、Aボタンを押すか旗印の城を2回左クリックすると、情報モードに移行します。Bボタン／右クリックで情報モードを終了します。

### A自国の城データ




旗印の城を選ぶと、情報コマンドの「所領」と同じ城データを表示

### B他国の城情報

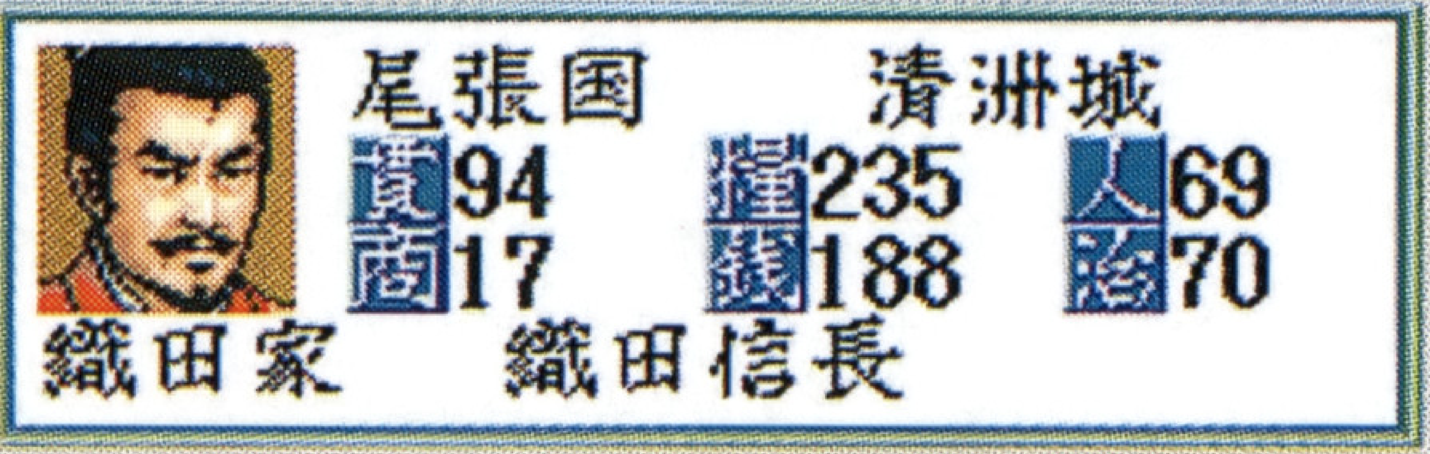



他国の城を選ぶと、城名と大名家の名前と同盟・婚姻（こんいん）関係の有無を表示

## メイン画面で見る城データ

メイン画面の城データは、切り替え・消去ができます。

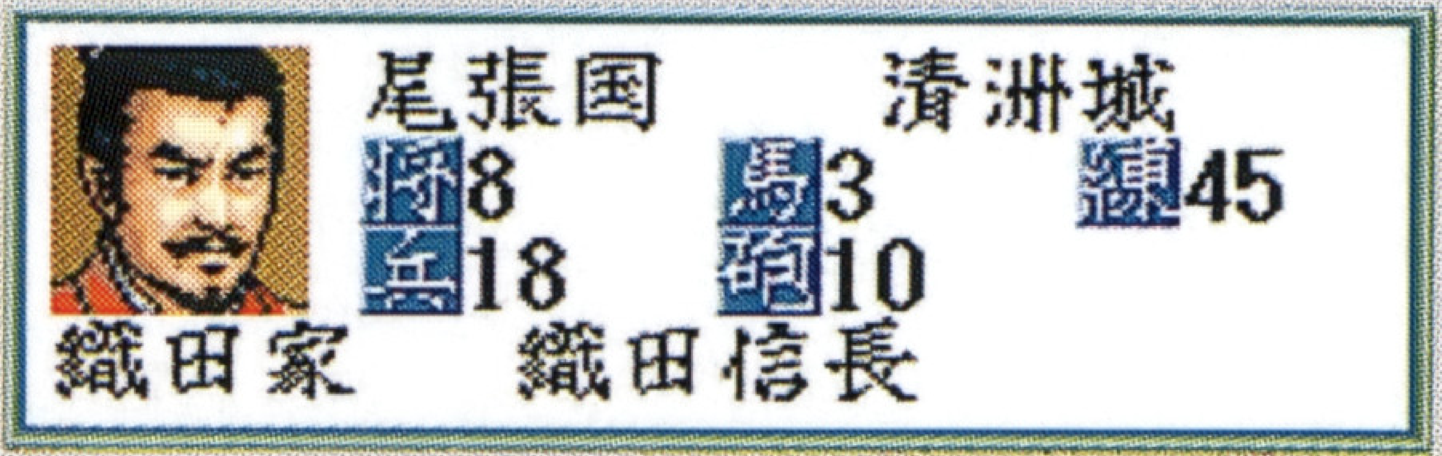
### Aコントロールパッドのとき




通常は国力の情報を表示

方向ボタンの↓で……

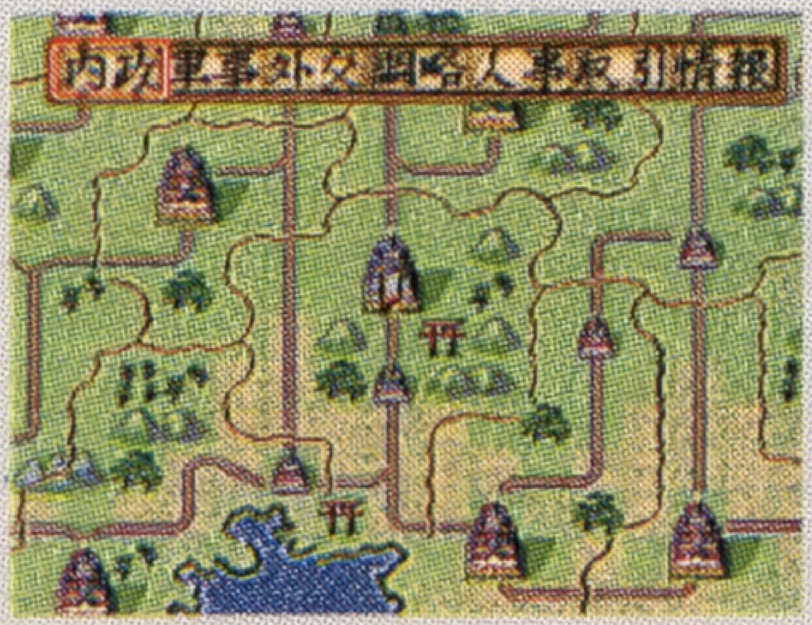
↓




軍事力の情報を表示

方向ボタンの↓で……

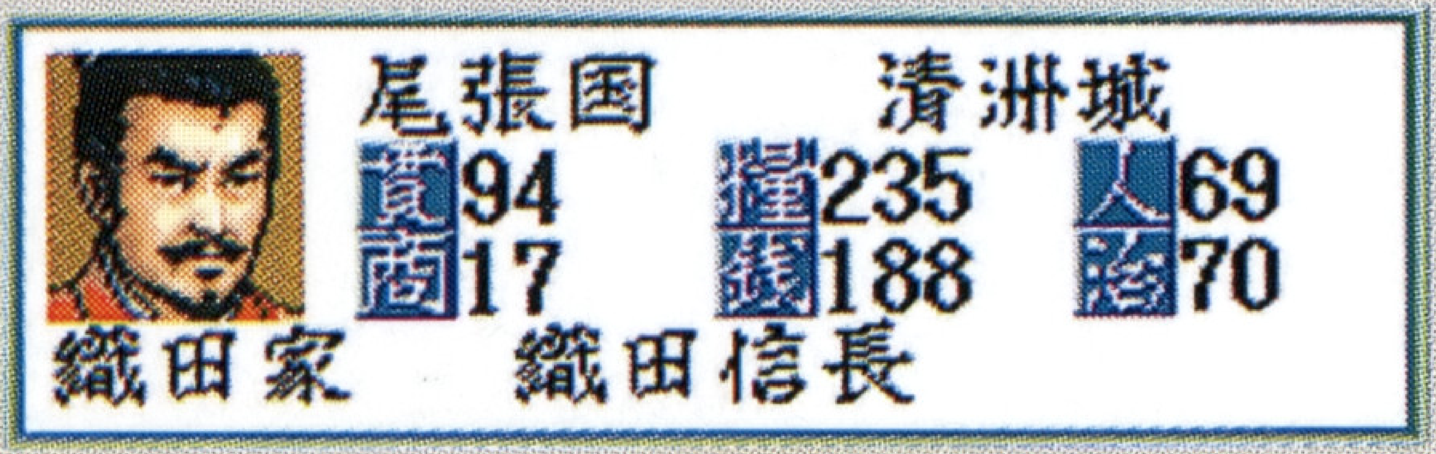
↓



城データウィンドウを消去

※「情報モード」への移行
方法は、25ページを参照

### Bマウスのとき




通常は国力の情報を表示

 の城を左クリックで……

↓




軍事力の情報を表示

 の城を左クリックで……

↓

「情報モード」(→25ページ)へ

右クリックで……

↓



城データウィンドウを消去

# □ メイン画面のデータ

メイン画面には、３種類のデータがあります。
＜＞内の数値は、そのデータの最大値を表します。

マークについて
○：その値が高いと有利な点　×：その値が低いと不利な点
コ：その能力に関係するコマンド　注：注意点

## 城データ



①国名
②城名
③城主の身分と名前
④本城／支城
⑤鉄砲生産可能……この表示がある城は、通常の半額で鉄砲を購入できる

城には次のような城データがあります。メイン画面の城データウィンドウ（→26ページ）、「情報モード」（→25ページ）、情報コマンドの「所領」で見ることができます。

■ 規（城規模(きぼ)）
城の大きさです。＜15＞
○：防御度が下がりにくい

■ 防（防御度）
城の堅固(けんご)さです。＜100＞
○：城が落ちにくい

■ 貫（貫高(かんだか)）
城の貫高（百貫）です。＜国により異なる＞
○：米の収穫が増す／雇用できる足軽数の上限が増す

■ 商（商業値）　町の商業的価値です。＜100＞
○：税収が増す

■ 糧（兵糧）　米の量です。７月に貫高に応じて増えます。＜40,000＞

■ 銭（蓄銭）　金の量です。１月に商業値に応じて増えます。＜40,000＞

■ 人（人口率）　城の総貫高を100としたときの人口の割合です。＜100＞

■ 治（治安度）　治安の良さです。＜100＞
×：一揆が起きやすくなる／税収が下がる

■ 将（武将数）　城にいる武将の数です。＜制限なし＞

■ 兵（兵士数）　足軽の数（単位：百人）です。＜貫高により異なる＞

■ 馬（騎馬）　城にある騎馬（単位：百頭）の数です。＜9,999＞

■ 砲（鉄砲）　城にある鉄砲（単位：百挺）の数です。＜9,999＞

■ 練（訓練度）　足軽の訓練度です。＜100＞

## 城データ画面のコマンド

城データ画面では、３つのコマンドがあります。

**A大名**

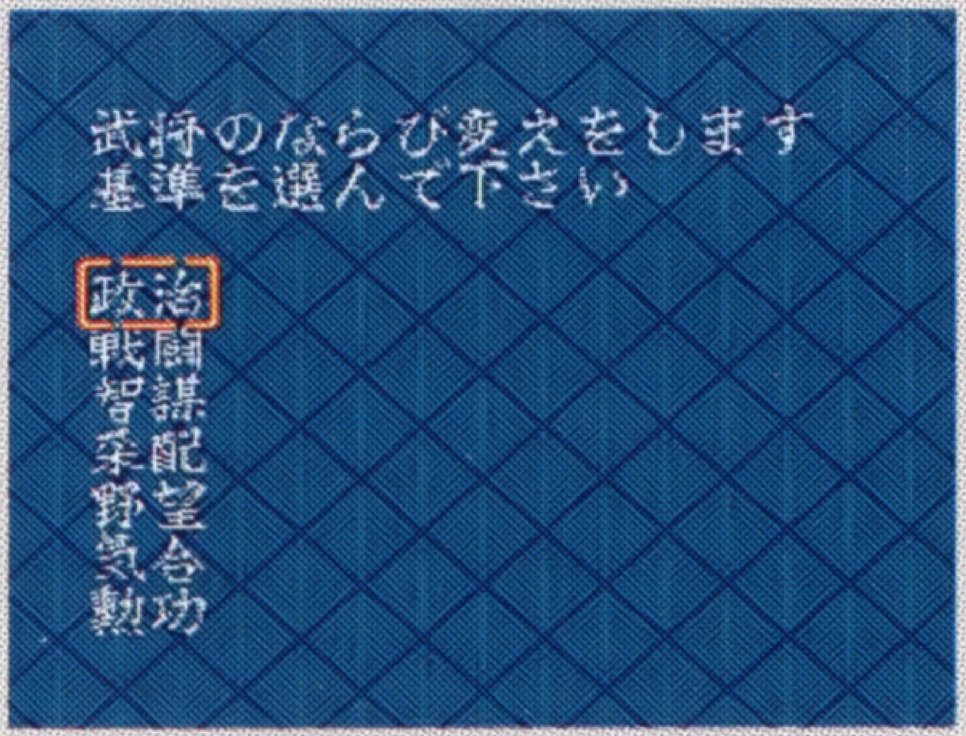
大名データを表示します。

**B武将**

武将一覧を表示し、その中から選んだ１人の武将データを表示します。

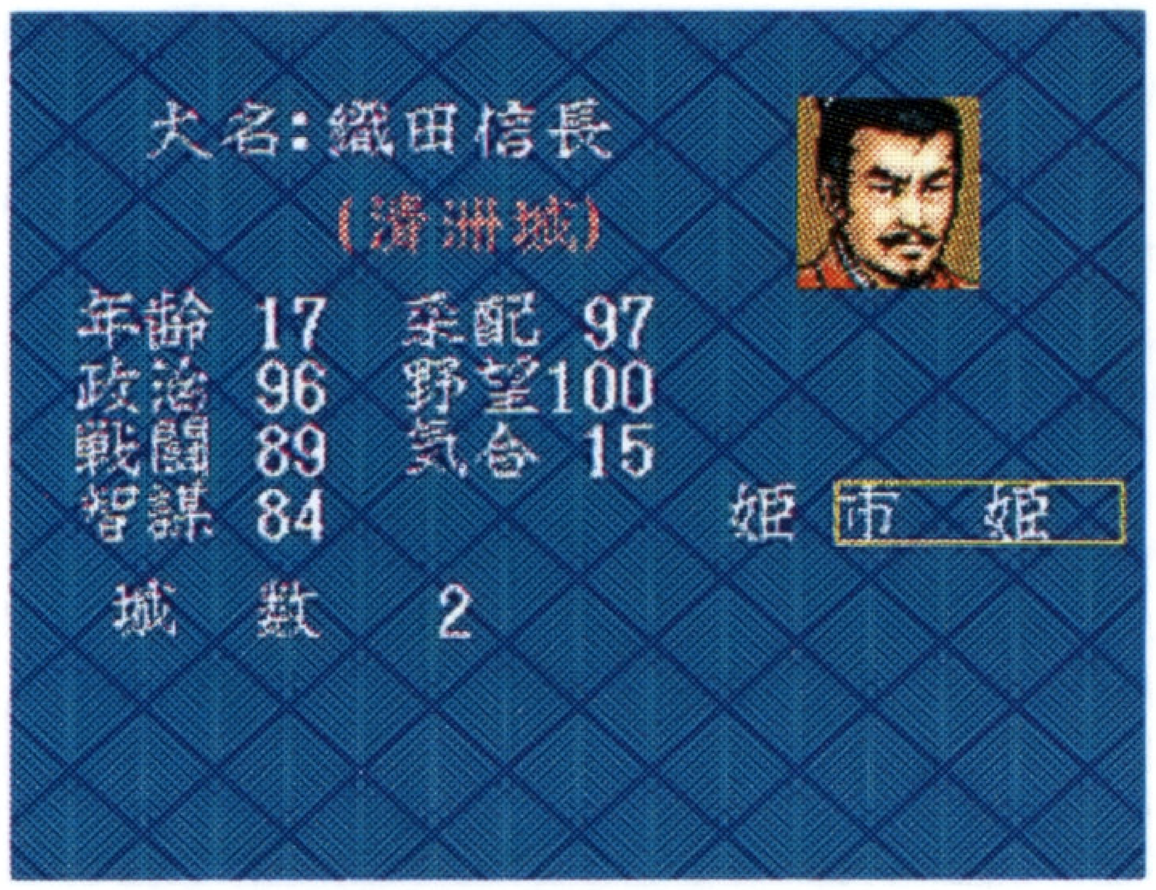
**C配列**

武将一覧で表示する武将名の順番を、各データの値が高い者から並ぶように変更します。

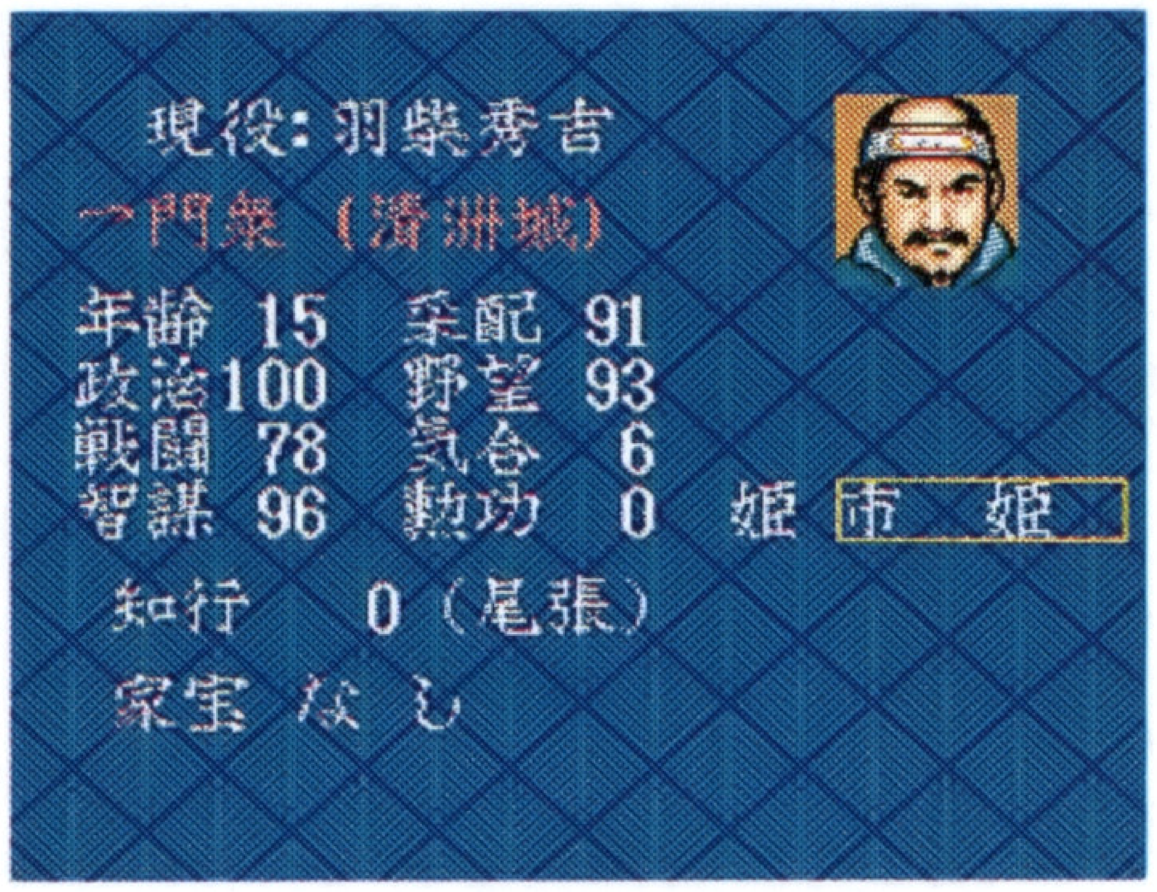


## 大名・武将データ

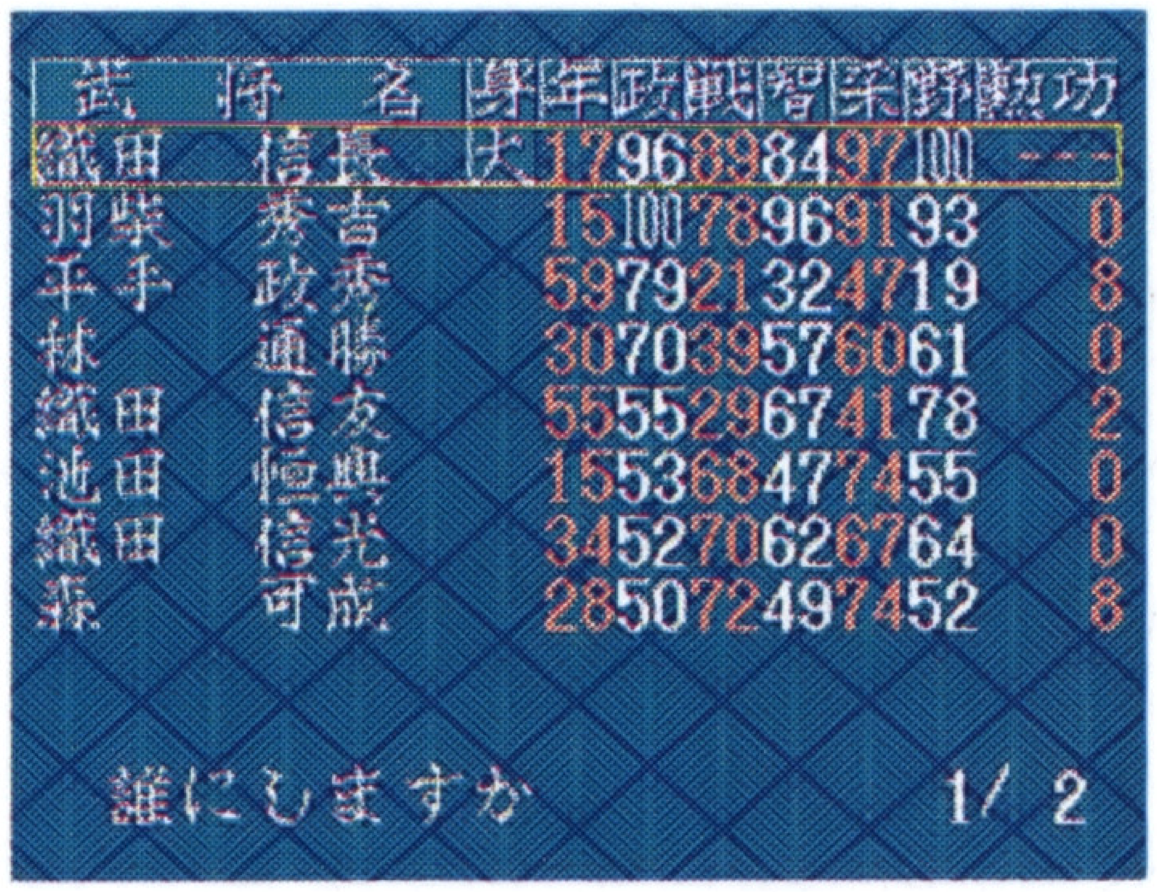
それぞれの武将・大名には次のようなデータがあります。情報コマンドの「所領」の［大名］か［武将］、「家臣」の［家臣の情報を見る］で見ることができます。




大名データ画面




武将データ画面




武将一覧画面

■ **身（身分）**
現在の身分です。大名・国主・軍師・現役に分かれます（一覧表では「現役」は省略）。

■ **年（年齢）**
現在の年齢です。毎年1月に1加算されます。<99>
注：寿命（じゅみょう）になると死亡

■ **政（政治）**
政治力です。<100>
コ：内政・外交

■ **戦（戦闘）**
戦闘力です。<100>
コ：軍事・戦争

■ **智（智謀（ちぼう））**
智力です。<100>
コ：外交・調略（ちょうりゃく）

■ **采（采配（さいはい））**
戦場での指揮（しき）能力です。<100>
コ：戦争

■ **野（野望）**
天下人への野望です。<100>
注：野望が高い人物ほど、好戦的で謀叛（むほん）を起こしやすい

■ **気（気合）**　行動力です。コマンド実行で消費し、毎月少し回復します。＜15＞

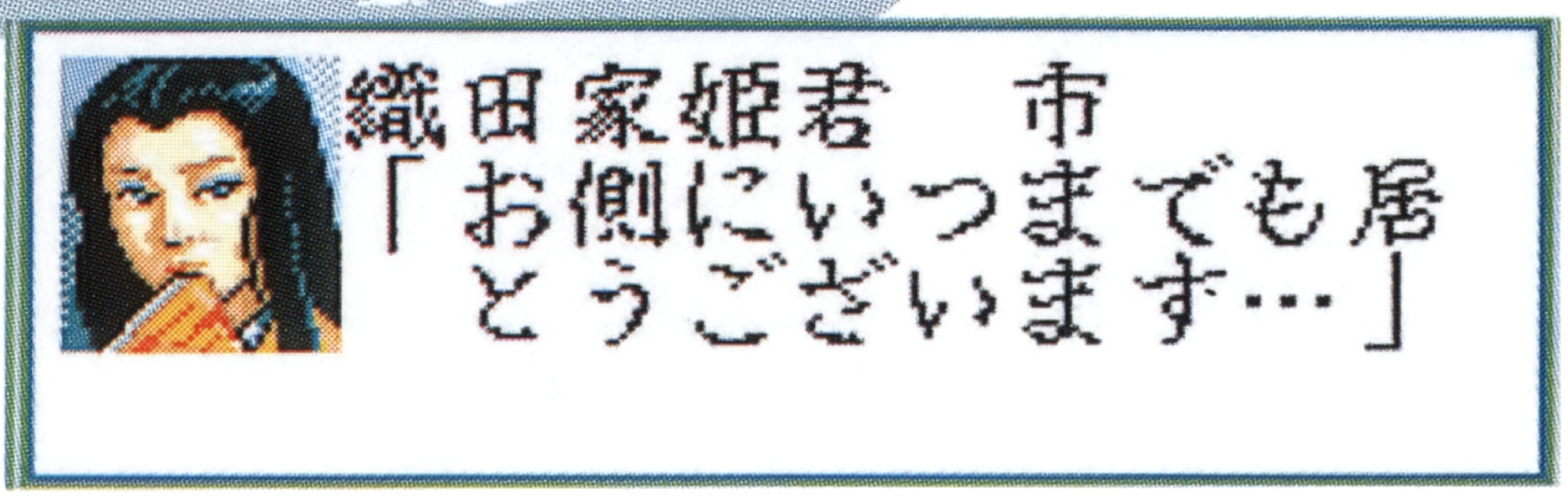
■ **勲功**　武将が立てた手柄の合計値です。＜250＞

■ **知行**　武将が大名から与えられた領地です。＜999＞

■ **一門衆**　大名と血縁・姻戚関係にある武将は「一門衆」と表示します。

■ **城数**　大名が領有する城の数です。＜110＞

■ **姫**　大名家の姫または武将の奥方の名前です。

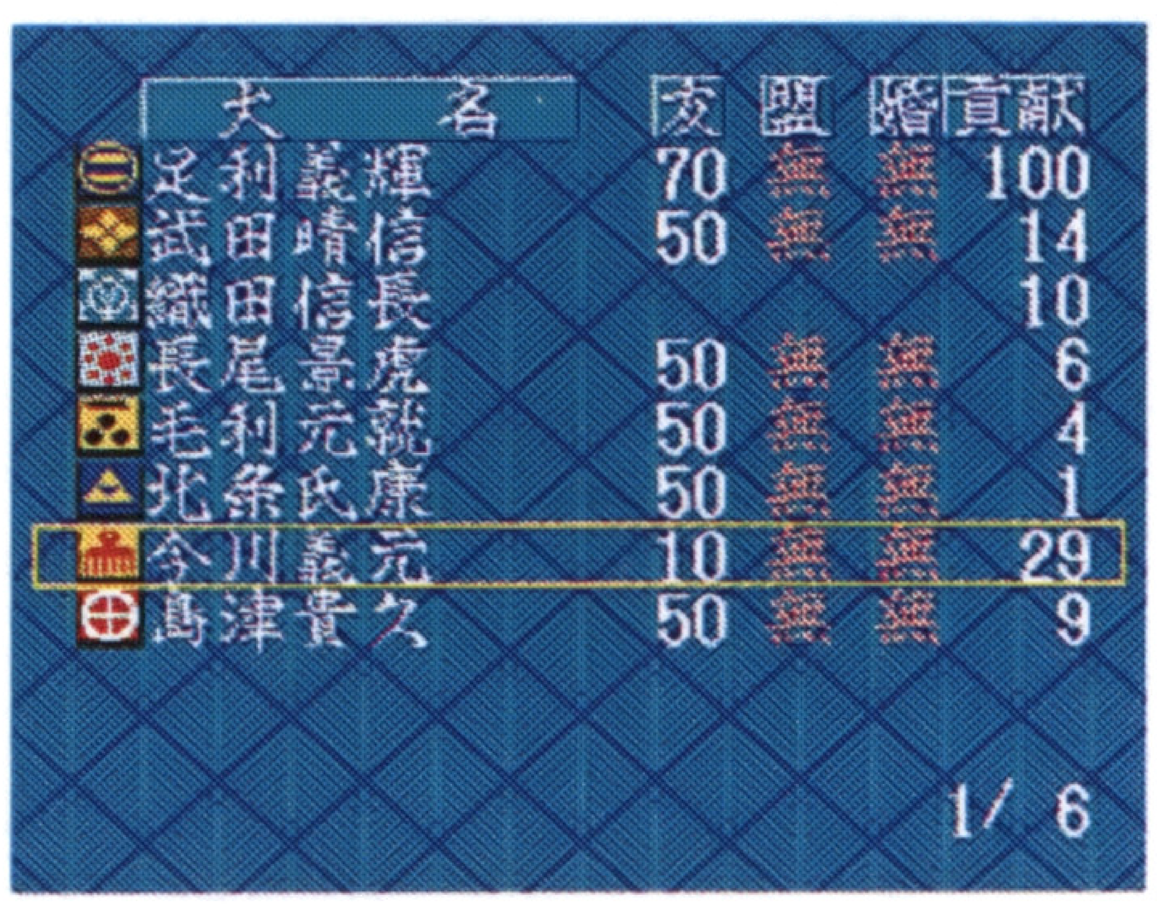



名前を選び、Cボタン／左クリックで顔とメッセージを表示します。

■ **家宝**　持っている家宝のうちの、１つの家宝の名前です。

## 情報コマンド「勢力」で見るデータ

情報コマンドの「勢力」で勢力状況を見たい大名を選ぶとき、他国・朝廷との関係を表す一覧表が表示されます。



| 大名 | 友 | 盟 | 婚 | 貢献 |
|---|---|---|---|---|
| 足利義輝 | 70 | 無 | 無 | 100 |
| 武田晴信 | 50 | 無 | 無 | 14 |
| 織田信長 | | | | 10 |
| 長尾景虎 | 50 | 無 | 無 | 6 |
| 毛利元就 | 50 | 無 | 無 | 4 |
| 北条氏康 | 50 | 無 | 無 | 1 |
| 今川義元 | 10 | 無 | 無 | 29 |
| 島津貴久 | 50 | 無 | 無 | 9 |

1/ 6

大名を１人選ぶと
勢力を地図で表示




■ **友（友好度）**　その大名との友好度です。＜100＞

■ **盟（同盟関係）**　その大名との同盟関係の有無です。

■ **婚（婚姻関係）**　その大名との婚姻関係の有無です。

■ **貢献（朝廷貢献度）**　朝廷に対するその大名の貢献度です。＜100＞

# メインコマンドについて

メインコマンドには、７種類のコマンドがあります。自国の城にターンが回ってきたら、気合(きあい)が足りなくなるまでメインコマンドを実行できます。
Ｂボタン／右クリックで、そのターンを終了させられます。＜＞内の数値は、そのコマンドを実行するのに必要な気合を表します。また、◎はコマンドを実行すると、そのときに持っている全気合を消費することを意味します。

マークについて
銭：必要な蓄銭　デ：高いと有利なデータ
△▽：上下するデータ　＋－：良い点と悪い点

## 内政コマンド

自国内の行政を行います。
デ：政治（評定を除(のぞ)く）

### 開発＜◎・3＞

農地を開発します。
銭：20　△：貫高　▽：人口率

### 商業＜◎・3＞

商業を奨励(しょうれい)します。
銭：20　△：商業値

### 巡検＜◎・3＞

領内(りょうない)を巡検(じゅんけん)します。

銭：20　△：治安度

### 改修＜◎・3＞

城の改修（かいしゅう）工事をします。

銭：20　△：防御度

### 評定＜必要な気合なし＞

支城へ指示を出します。その月の政策方針を各城主に申し出させます。城主を呼び出して、自ら政策を指示することもできます。本城で実行できます。政策の内容は4種類あります。

富国……国力の増強

強兵……軍事力の増強

静観（せいかん）……何も実行しない

終了……評定を終了

### 築城＜◎・10＞

防御度が100のときに「改修」を選ぶと、築城（ちくじょう）することができます。築城すると城規模が大きくなり、防御度が下がります。

△：城規模　▽：防御度　＋：攻撃を受けたとき、城規模が大きいほど防御度が下がりにくい

## ■ 軍事コマンド

軍事活動を行います。

### 開戦＜2＞

他国の城に戦争をしかけます。

▽：友好度

### 雇兵＜3＞

足軽（あしがる）を蓄銭（ちくせん）で雇（やと）います。

△：兵士数　▽：訓練度・蓄銭

### 訓練＜◎・2＞

足軽を訓練します。

デ：采配　△：訓練度

### 移動＜2＞

武将を移動します。本城で実行できます（大名は支城でも可能）。武将とともに、物資も輸送できます。

■ **移動**　他の城に武将を移動します。

■ **呼寄**　他の城から武将を呼び寄せます。

### 輸送＜2＞

蓄銭・兵糧（ひょうろう）・騎馬・鉄砲・足軽を輸送します。

## ▢ 外交コマンド

他国または朝廷（ちょうてい）と外交交渉します。大名がいる城で実行できます。他国の従属（じゅうぞく）国を相手に実行できません。

### 会盟＜10＞

他国と対等同盟を結び、友好度を上げます。

デ：政治・智謀　△：友好度（手土産を持参したときのみ）

### 威圧＜10＞

他国と優位同盟を結び、傘下（さんか）に加えます。

デ：政治・智謀　▽：友好度　＋：同盟軍出陣を強要（きょうよう）できる

### 恭順＜10＞

他国に従属同盟を請（こ）います。

デ：政治・智謀　△：友好度　＋：優位国に保護してもらえる　－：同盟軍出陣を要請（ようせい）されることがある

### 婚姻＜10＞

同盟関係にある他大名家に姫を嫁がせ、姻戚関係を結びます。

デ：政治・智謀　△：友好度

### 手切＜５＞

他国との同盟を破棄します。

▽：友好度

### 朝廷＜15＞

朝廷と外交交渉を行います。

デ：政治・智謀

**■献上**　朝廷に貢ぎ物（家宝か蓄銭）を贈ります。

△：朝廷貢献度

**■勅状**　他国と同盟締結を勧める勅状を朝廷に発行してもらいます。

▽：朝廷貢献度

**■官位**　朝廷から官位を授かります。

▽：朝廷貢献度

## □調略コマンド

他国に対して調略をしかけます。

### 偵察＜２＞

自城から一定範囲内の他国の城を偵察し、情報を入手します。

デ：智謀　＋：成功すると、他国の城の情報を入手できる

### 内応＜５＞

他国武将に内応を勧めます。事前に城情報の入手が必要です。

デ：智謀　＋：戦争時に寝返らせることができる

### 煽動＜5＞

他国住民を煽動します。

デ：智謀　＋：他国の治安度が下がる／一揆が起きやすくなる

### 流言＜5＞

他国に流言飛語（ニセ情報）を流し、他国大名と武将の間に不和を招きます。事前に城情報の入手が必要です。

デ：智謀　＋：他国大名が武将を解雇・誅戮することがある

### 暗殺＜15＞

他国武将を暗殺します。事前に城情報の入手が必要です。

デ：智謀・戦闘　＋：他国武将が死亡する

## ■人事コマンド

武将の人事を行います。

### 取立＜5＞

武将を自分の配下に加えます。

**■自国**
自国の浪人を配下にします。

△：武将数

**■他国**
他国の武将を配下にします。事前に城情報の入手が必要です。

△：武将数　▽：蓄銭・御領地

**■募将**
領内に立て札を立てて人材を募集します。浪人が自国に集まってきます。本城で実行できます。

### 隠居＜必要な気合なし＞

存命中の大名が、居城にいる一門衆の中から後継者を指名して隠居します。隠居した大名は、新大名の配下に加わります。

▽：武将の忠誠心（新大名の能力値が低い場合）

**縁組＜必要な気合なし＞**

武将に姫を嫁がせて姻戚関係を結び、一門衆にします。

**任命＜必要な気合なし＞**

国主・軍師に任命します。

■ **国主** 国主に任命します。

■ **軍師** 政治・戦闘力の高い武将を軍師に任命します。

**指示＜必要な気合なし＞**

各国主に委任や直轄の指示をします。委任する場合は、国政タイプを「軍事型」か「内政型」か指定します。

■ **委任** 全支配国の国政を委任します。

■ **直轄** 全支配国の国政を自ら行います。

■ **特定** 特定の国を選んで、国政を委任します。

**論功＜10＞**

論功行賞を行います（→39ページ）。大名のみ実行できます。

## ◘ 取引コマンド

商人と取引をします。

**購入＜３＞**

米・鉄砲・騎馬を購入します。相場は月ごとに変動します。

▽：**蓄銭**

■ **兵糧** 兵糧を購入します。

△：**米**

■ **鉄砲** 鉄砲を購入します。

△：**鉄砲**

**■騎馬**　騎馬を購入します。

△：騎馬

### 売却＜３＞

米・鉄砲・騎馬を売却します。相場は月ごとに変動します。

△：蓄銭

**■兵糧**　兵糧を売ります。

▽：米

**■鉄砲**　鉄砲を売ります。

▽：鉄砲

**■騎馬**　騎馬を売ります。

▽：騎馬

## □情報コマンド

各種情報を表示します。気合は必要ありません。

### 勢力

他大名との関係・朝廷貢献度を一覧表示します（→30ページ）。１人選ぶと、その大名の勢力範囲が全国地図に表示されます。

### 所領

所領の城ごとの情報を表示します（→27ページ）。本城は赤色で表示します。

**■大名**　大名データを見ます。

**■武将**　その城にいる武将の一覧と武将データを見ます。

**■配列**　武将名の順番を、各データの値が高い者から並ぶように変更します。

## 家臣

武将一覧・武将データを表示、または武将の能力値を変更(→23ページ)します。一覧・データを見るときは「家臣の情報を見る」を、能力値を変更するときは「家臣の能力値を変更する」を選びます。

## 家宝

所有する家宝の一覧、および家宝個別の情報を表示します。見たい家宝を選びます。

## 機能

ゲーム進行上の各種設定を切り替えます。

**■アニメ** コマンドを実行したときなどに表示されるアニメを「見る」か「見ない」かを選びます。

**■マウスの使用** マウスを「使う」か「使わない」かを選びます。

**■マウスの移動速度** マウスカーソルの移動速度を「遅い」「普通」「速い」の中から選びます。

**■他国の合戦** 他国の戦争を「見る」か「見ない」かを選びます。「任意(にんい)」にすると、戦争が起こるたびに見るか見ないかを決めます。

## 中断

進行中のゲームを一時中断します(→18ページ)。

**■記録** プレイ途中のゲームデータをセーブします。

**■呼出** 記録しておいたデータをロードします。

**■終了** ゲームを終了します。

# ◻ 論功行賞について

武将の立てた手柄は、勲功として蓄積されます。勲功を評価して、大名が武将に褒美や懲罰を与えるのが論功行賞です。

## 論功行賞の効果

論功行賞を行うと、その武将の勲功値は下がります。

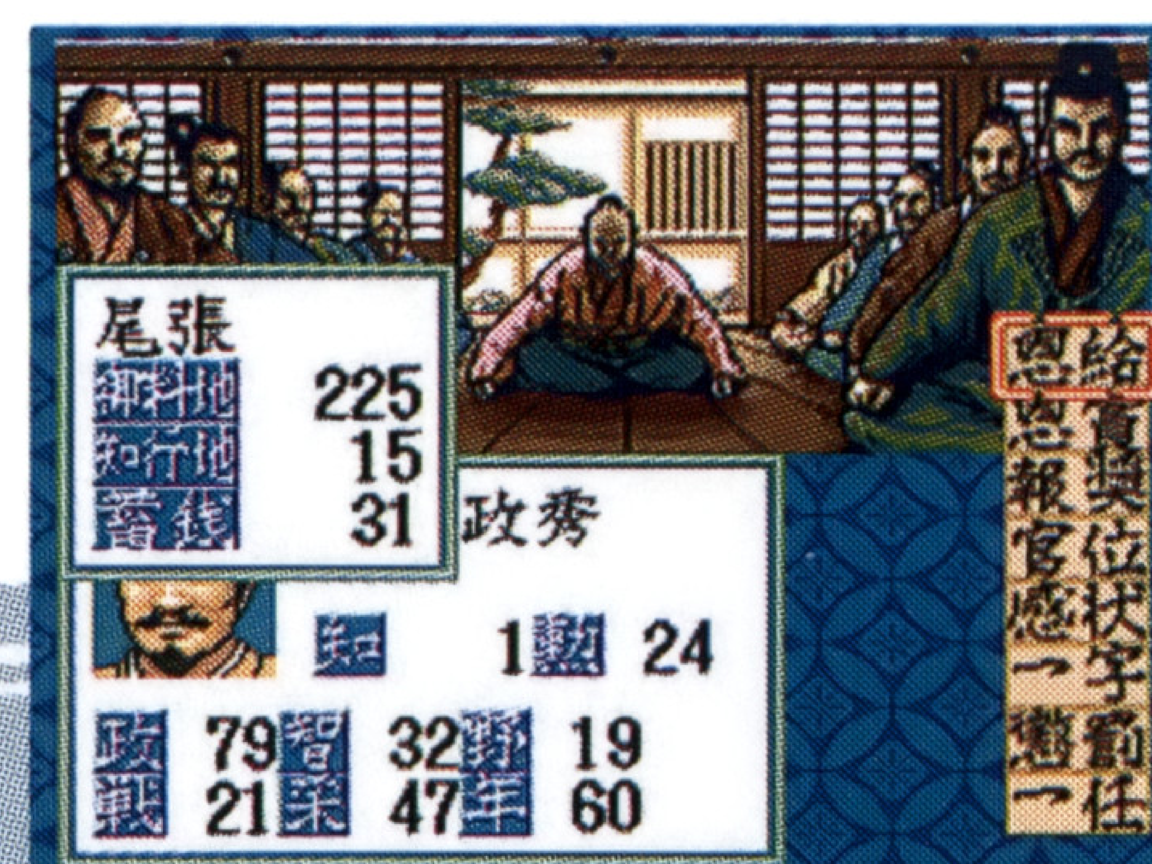
- **評価が適当な場合** 武将の忠誠心が上がります。
- **評価が不当な場合** 武将は不満を抱き、忠誠心が下がります。
- **懲罰を与える場合** 罰せられた武将だけでなく、他の武将の忠誠心が下がることがあります。

## 論功行賞の手順

①人事コマンドの「論功」を選ぶ。
②大名の支配する国の、国名・御料地（大名が直轄する領地数）・知行地（武将が支配する領地数）・総貫高・勲功残（全武将の勲功値合計）が一覧表示されます。国を選びます。
③勲功値の貯まっている武将の、武将名・知行高・勲功残（残っている勲功値）が表示されます。武将を選びます。
④論功行賞の画面（下図）に切り替わるので、論功行賞のコマンドを実行します。




Aボタン／コマンド以外を左クリックで城情報を表示



## 恩給

所領の中から知行地を与えたり没収したりします。

■ 加増　知行地を与えます。
■ 減封　知行地を没収します。
■ 転封　知行地を他国に移します。転封される場所と加増の有無により忠誠心が変化します。

## 恩賞

家宝を与えます。

## 報奨

大名のいる城の蓄銭からいくらかの金を与えます。

## 官位

大名が朝廷から受領している官位を与えます。

## 感状

感謝状を与えます。感状の枚数は、大名の政治力によります。

## 一字

大名の名前から１文字を与えます。与える文字はランダムで決まります。武将（一門衆を除く）１人に１回実行できます。

## 懲罰

武将を罰します。

■ 没収　家宝を没収します。
■ 剥奪　官位を剥奪します。
■ 追放　武将を追放し、浪人にします。
■ 切腹　切腹を命じます。逃げて浪人になることもあります。

## 一任

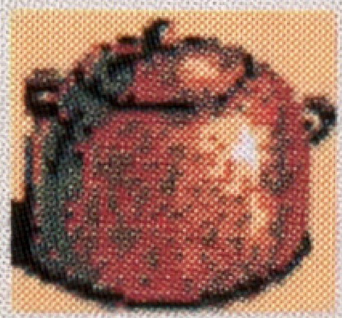
論功行賞を国主に委任します。

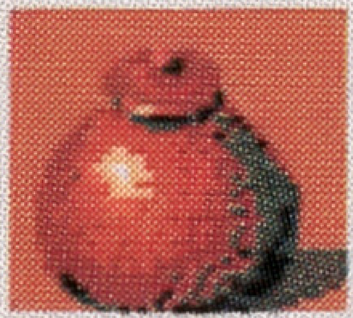
## 家宝について

家宝には、価値を表す「等級」があります。勲功の高い武将に、等級の低い家宝を与えると、忠誠心が下がってしまうことがあります。また、武将に与えることで、武将の能力値が変化する家宝もあります。

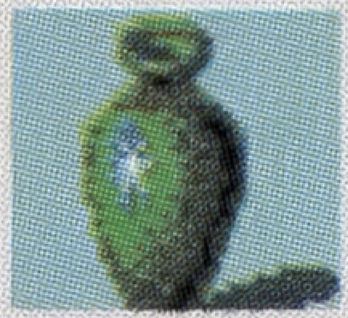
**茶器**


茶碗（ちゃわん）


茶釜（ちゃがま）


茶入（ちゃいれ）


茶壷（ちゃつぼ）


花器（かき）

**武具**


槍（やり）


鞍（くら）


陣羽織（じんばおり）

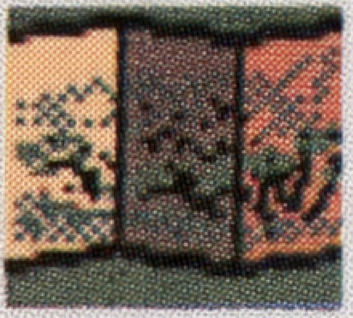

具足（ぐそく）


刀剣（とうけん）

**絵画**


絵巻（えまき）


風俗画（ふうぞくが）

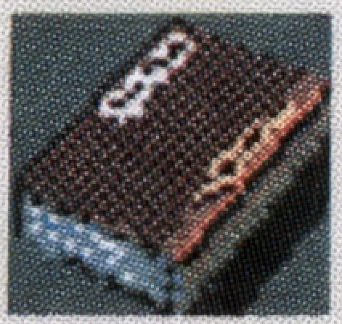

屏風画（びょうぶが）

**書籍**


巻子本（かんすぼん）


冊子（さっし）


表具（ひょうぐ）

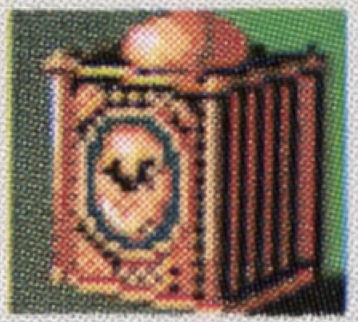

明朝綴本（みんちょうとじほん）


写経本（しゃきょうぼん）

**舶来**


陶磁器（とうじき）


水墨画（すいぼくが）


時計（とけい）


南蛮具足（なんばんぐそく）

**財宝**

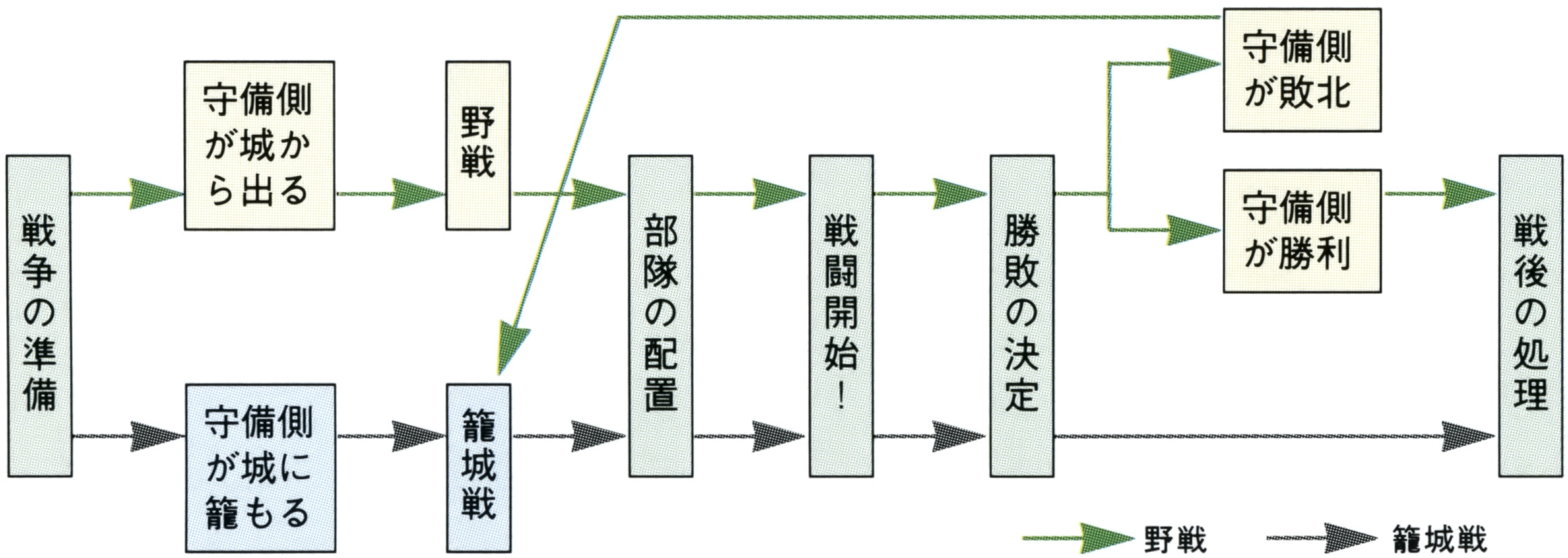

黄金（おうごん）

# 戦争について

戦争の流れ、戦争データ、戦争コマンドについて説明します。

## ■戦争の流れ

軍事コマンドの「開戦」を実行したときや、他国に攻め込まれたとき、または同盟軍として他国の戦争に介入すると戦争になります。戦争には、野戦(やせん)と籠城戦(ろうじょうせん)があります。




### 1．戦争の準備をする

はじめに、戦争するための準備を行います。他の城に応援軍・同盟軍を要請(ようせい)したり、部隊の編成を行います。また、戦争に持っていく兵糧(ひょうろう)の量を決めます(→46ページ)。

### 2．部隊を配置する

戦争の準備が終わったら、戦争画面に切り替わります。戦場に、自軍の部隊を配置します(→48ページ)。

## 3．戦闘開始！

守備側が城から出てくると野戦に、守備側が出てこなかった場合は籠城戦になります。

部隊の配置が終わったら、戦闘の開始です。戦争は、最大で10日間続きます。各部隊に戦争コマンドを実行します（→53ページ）。

## 4．勝敗の決定

以下の条件のどれかを満たすと勝利になります。

a) 敵軍の兵糧が０になる。
b) 敵軍の総大将を捕らえる。
c) 敵軍の兵士数を０にする。
d) 自軍の勧告に敵軍が応じる。
e) 敵軍の申し出た和議に応じる。
f) 野戦で守備側本陣を占拠する（攻撃側のみ）。
g) 籠城戦で城の防御度を０にする（攻撃側のみ）。
h) 10日間守り抜く（守備側のみ）。

## 5．戦後処理を行う

戦争が終了したら、戦後処理を行うことがあります。

### ■捕虜の処遇決定

戦争の終了後、捕虜になった武将の処遇を決定します。

斬首……捕虜武将の首をはねます。

逃がす……捕虜武将を逃がします。逃がされた武将は自城に戻るか、浪人になります。

登用……捕虜武将を登用し、配下とします。

### ■新城主の決定

自軍が勝って敵の城を手に入れた場合は、その城の城主には、軍団の総大将（→44ページ）がなります。

## 戦争に参加する人

戦争には、自国からは正規軍(せいき)と応援軍の２軍団が参加し、同盟関係にある他国の同盟軍が自軍に味方します。各軍団はいくつかの部隊で構成されます。自軍は総大将が率(ひき)い、各部隊はそれぞれ武将が率います。

### 軍団の種類

軍団には、正規軍・応援軍・同盟軍の３種類があります。

**■正規軍**

他城に攻め込もうとする城、または他国から攻め込まれた城から出陣する軍団です。総大将が率います。

**■応援軍**

自国の他の城から出陣させた軍団です。

**■同盟軍**

同盟関係にある他国から出陣させた軍団です。同盟軍には戦争コマンドを実行することはできません。同盟軍を送ってくるかどうかは、友好度と同盟の種類によります。

対等同盟……外交コマンドの「会盟(かいめい)」で締結した同盟関係です。同盟軍の出陣交渉の成否はおもに友好度によります。

優位同盟……外交コマンドの「威圧(いあつ)」で締結した同盟関係です。従属国は、優位国に強要(きょうよう)されれば、同盟軍を出します。

従属同盟……外交コマンドの「恭順(きょうじゅん)」で締結した同盟関係です。従属国は、優位国の要請(ようせい)があれば、同盟軍を出します。

### 軍団の構成

軍団は、足軽(あしがる)と雑兵(ぞうひょう)からなるいくつかの部隊で構成されます。正規軍は７部隊、応援・同盟軍は各５部隊まで出陣できます。

**■武将**

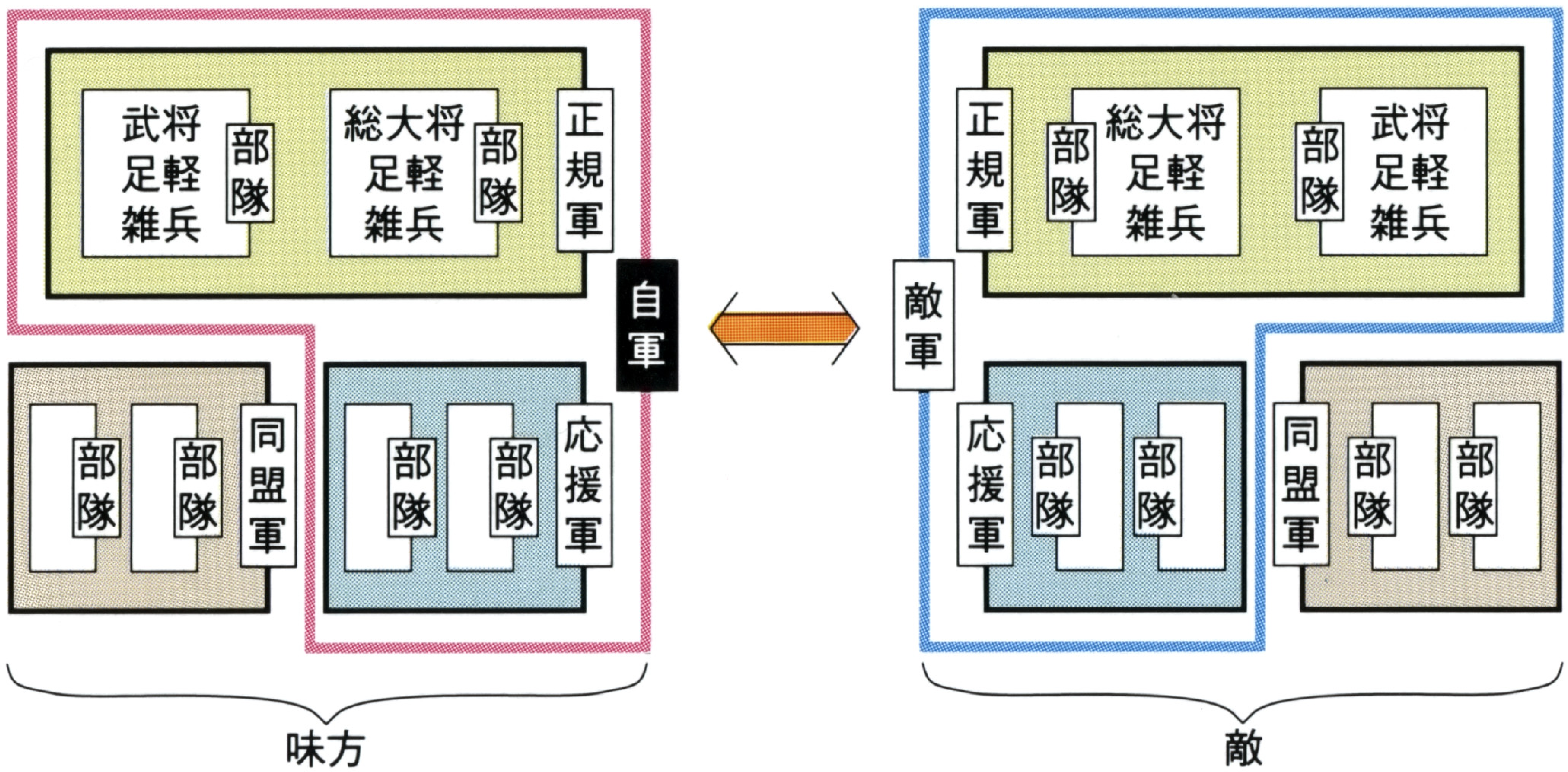
１人の武将が１部隊を率います。正規軍の武将のうち１人の武将が総大将となり、自軍を率います。

**■ 足軽**
蓄銭で雇われ、城に常駐する兵士です。メイン画面で訓練することによって訓練度は上がりますが、部隊編成（→46ページ）で雑兵を多く加えると、訓練度は平均化されます。

**■ 雑兵**
戦争開始直前に、一時的に動員される半農の兵士です。春から秋の農繁期には、あまり動員できません。

**■ 騎馬と鉄砲**
部隊編成時に、部隊へ騎馬・鉄砲を配分すると、機動力や攻撃力が高くなります。
部隊に騎馬が多いと機動力が高くなります。部隊に鉄砲が多いと砲撃力が高くなります。砲撃は味方の被害を出さずに、敵に損害を与えられます。雨・雪のときは砲撃できません。

**■ 部隊の機動力**
部隊にはそれぞれ機動力があります。戦場では、その機動力の範囲内で部隊を移動できます。また、それぞれ地形には、部隊を移動させると消費する機動力（消費機動力）があります。消費機動力は地形によって異なります（→50ページ）。



## ■戦争の準備

戦争が始まる前に、戦争の準備を行います。

### ①攻め込む城を選ぶ／野戦・籠城戦を決める

プレイヤーが攻め込む場合は、攻め込む城を選びます。プレイヤーの城に攻め込まれた場合は、城を出て迎え撃(う)つかどうかを決めます。「実行」を選ぶと野戦(やせん)に、「取消」を選ぶと籠城戦(ろうじょうせん)になります。

### ②同盟軍・応援軍を要請する

同盟軍・応援軍（→44ページ）を要請するかどうかを決めます。要請する場合は、どの城に要請するかも決めます。

#### 同盟軍・応援軍の要請

**A同盟軍の場合**

❶同盟軍を要請する城を選びます。
❷武将に交渉に赴(おもむ)かせます。
❸友好度・同盟の種類により、同盟軍を出陣させることがあります。同盟軍の部隊編成はできません。

**B応援軍の場合**

❶可のついた城のうち、出陣させる城を選びます。
❷その城にいる武将の中から出陣させる武将を選びます。
❸正規軍と同様に部隊編成します。

### ③部隊を編成する

出陣させる武将を選び部隊編成します（→47ページ）。応援軍の部隊編成は、⑤の最終確認の後に行います。
攻め込まれた場合に籠城戦を選んだときは、応援軍の部隊のみ編成します。正規軍の部隊編成は、戦法（→48ページ）を決

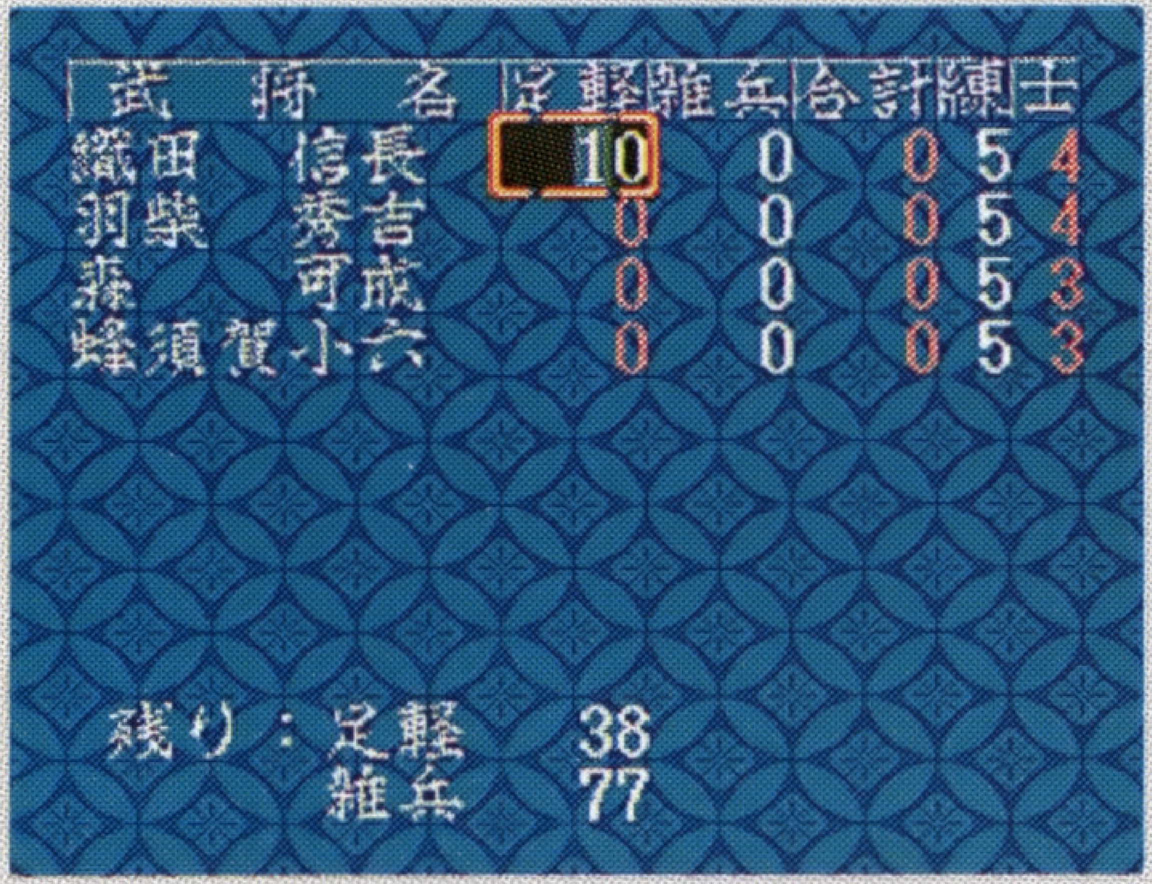
めるときに出陣を選んだ場合にのみ行います。
足軽（あしがる）と雑兵（ぞうひょう）を合わせた数が、総兵士数です。また、兵士全体の士気と訓練度は足軽と雑兵の編成（へんせい）の比率（ひりつ）によります。

## 部隊の編成

### 1 武将の選択

出陣させる武将を選び、その中から総大将を決めます。籠城（ろうじょう）するときは、自動的に総大将が決まります。また、大名が出陣するときは、必ず大名が総大将になります。出陣できる武将は、正規軍が総大将を含めて７人まで、応援軍・同盟軍がそれぞれ５人までです。

### 2 足軽・雑兵と騎馬・鉄砲の配分




❶各武将の部隊に、足軽・雑兵をどれだけ配分するかを決めます。すべての武将に配分したら「実行」を選びます。

❷各武将の部隊に、騎馬（きば）・鉄砲（てっぽう）をどれだけ配分するかを決めます。すべての武将に配分したら「実行」を選びます。

## ④兵糧の量を決める

攻め込む場合のみ、持っていく兵糧の量を決めます。

## ⑤最終確認をする

攻め込む場合のみ、攻め込むかどうかを確認します。「取消」を選ぶと開戦を中止します。

## 部隊の配置




戦争になるとメイン画面から戦争画面に切り替わります。明るい色で表示される範囲内に部隊を配置します。

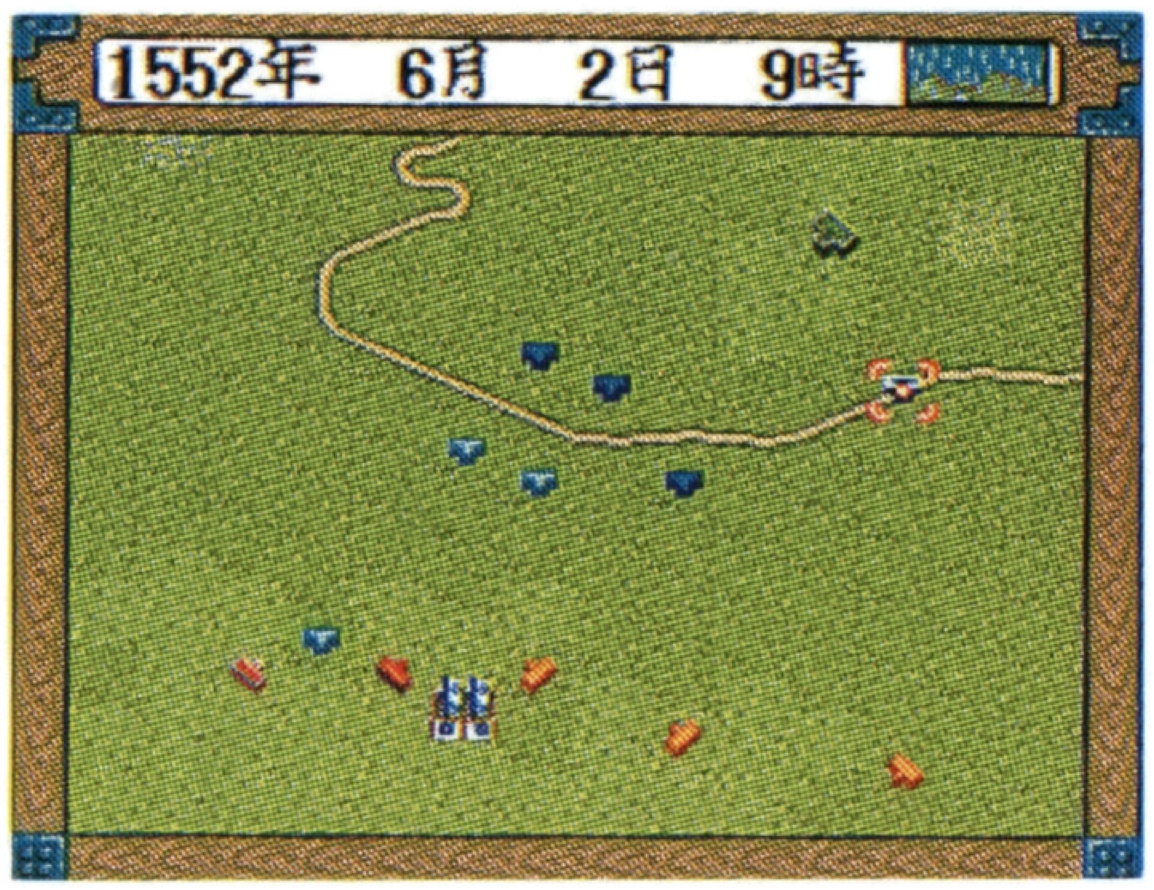
野戦(やせん)の場合は、先に攻撃側が部隊配置をします。その後に守備側が本陣(ほんじん)を決め、各部隊を配置します。

籠城戦(ろうじょうせん)の場合は、先に攻撃側が部隊配置します。その後に籠城するかどうか戦法を決め、守備側が部隊配置します。

### 戦法を決める（守備側）

籠城戦の場合は、守備側は戦法を決めます。「出陣」を選ぶと城外で戦い、「籠城」を選ぶと城に籠(こ)もります。

### 戦闘開始！




←野戦の画面

籠城戦の画面→




①攻撃側と守備側と交互にターンが回ってきます。１ターン＝３時間（１日８ターン）です。

②ターンが回ってきたらコマンドを出す部隊（同盟軍以外）を選びます。部隊を選ぶと、その部隊の情報を表示します。

③実行するコマンドを選びます。コマンドを終了させるか、すべての部隊がコマンドを実行し終わると、そのターンは終了します。

# 戦争画面

戦争の準備が終わると、戦争画面に切り替わります。




①天候
②部隊
③戦争コマンド（部隊を選ぶと表示）
④地図

## 天候

その時の天候です。雨・雪のときには、機動力と士気が下がり、鉄砲も使えなくなります。また晴れていても暑すぎると、兵や馬が疲労（ひろう）し、機動力と士気を損（そこ）なうことになります。

## 部隊

両軍の部隊です。種類・規模によって表示が異なります。



## 戦争コマンド

3時間ごとに、各部隊に出す命令です(→53ページ)。

## 地図

戦場の地図です。方向ボタンの↑↓←→かマウスを動かすと、画面がスクロールします。

### ■地形について

戦争の有利不利には、その部隊がいる地形の特性（地形効果）が影響します。地形効果の差が大きいほど攻撃・防御の効果が現れます。敵より優位に立つためには、地形効果の高い地形で戦うのが得策です。

### 地形一覧

| 地形 | 消費機動力 | 地形効果 |
|---|---|---|
| 道 | 1（5） | 4 |
| 橋 | 1（5） | 4 |
| 町 | 1（5） | 5 |
| 湿地 | 2（5） | 2 |
| 砂地 | 2（5） | 3 |
| 田畑 | 2（5） | 3 |
| 平地 | 2（5） | 4 |
| 本陣 | 2（5） | 6 |

| 地形 | 消費機動力 | 地形効果 |
|---|---|---|
| 森 | 3（5） | 5 |
| 低山 | 3（5） | 5 |
| 川 | 4（5） | 1 |
| 海 | 4（2） | 1 |
| 高山 | ×（×） | |
| 城 | ×（×） | 6＋ |
| 城門 | ＊（＊） | |

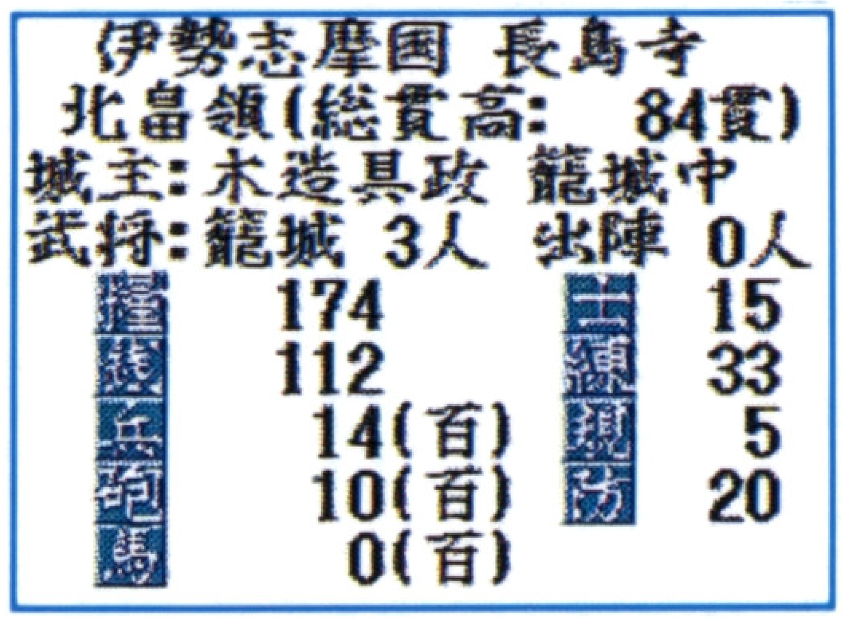
（　）内は海上からの移動に必要な消費機動力です。

＊：守備側のみ進入可能　×：進入不可　＋：防御度により加算

# 戦争画面のデータ

戦争画面には、４種類のデータがあります。

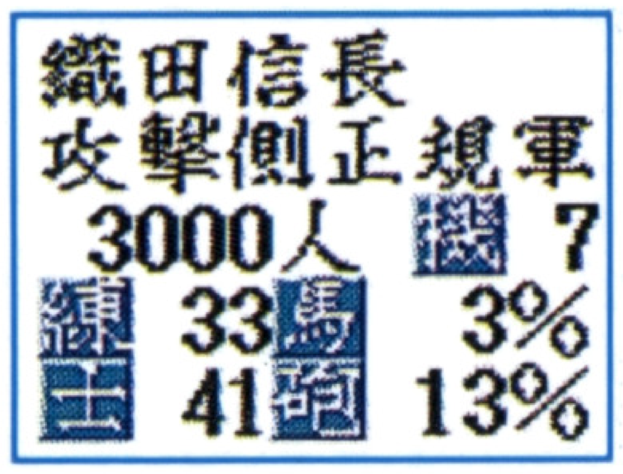
マークについて
○：その値が高いと有利な点



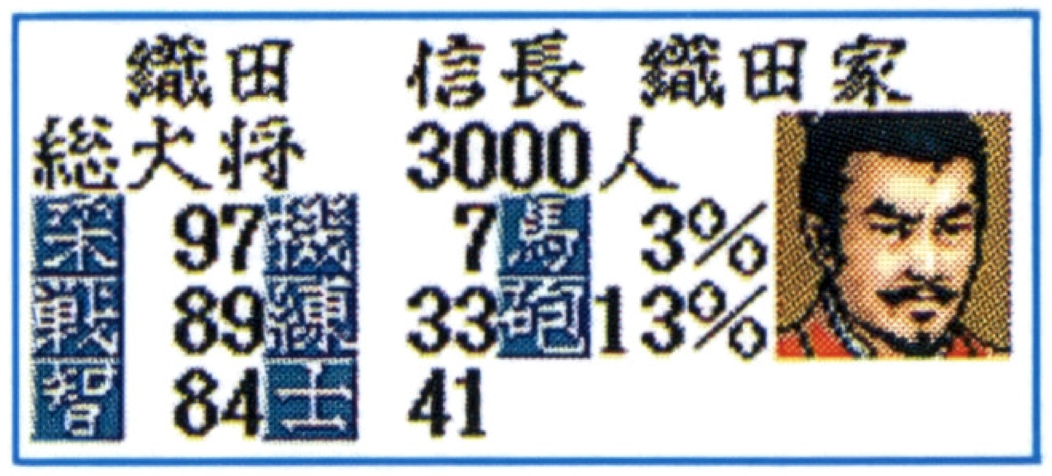
城データ



軍団データ



部隊データ



武将データ

## 城データ

城データは、城を選ぶと見ることができます（籠城（ろうじょう）戦時のみ）。

■ **糧（兵糧（ひょうろう））**
城にある米の量です。

■ **銭（蓄銭（ちくせん））**
城にある金の量です。
○：米を購入できる

■ **兵（兵士数）**
足軽（あしがる）の数（単位：百人）です。

■ **砲（鉄砲（てっぽう））・馬（騎馬（きば））**
城にある鉄砲（単位：百挺）・騎馬（単位：百頭）の数です。

■ **士（士気）**
兵の士気です。
○：機動・攻撃力が増す

■ **練（訓練度）**
足軽の訓練度です。
○：機動・攻撃力が増す

■ **規（城規模（きぼ））**
城の大きさです。
○：防御度が落ちにくい

■ **防（防御度）**
城の堅固（けんご）さです。
○：城が落ちにくい

## 軍団データ

軍団データは、情報コマンドの「勢力」で見ることができます。朝と夕の6時と、応援軍・同盟軍の到着時にも表示します。

■ **兵士**　全部隊兵士数の合計です。

■ **兵糧**　全部隊が保有する米の合計量です。朝と夕の2回、兵士数に応じて減ります。

## 部隊データ

部隊データは、部隊を選ぶと見ることができます。遠くの敵部隊は、軍の種類と大名家の名前のみ表示します。

■ **〜人**　その部隊の兵士数です(雑兵含む)。

■ **機(機動力)**　部隊の機動力です。
○：すばやく移動できる

■ **練(訓練度)**　足軽の訓練度です。
○：機動・攻撃力が増す

■ **士(士気)**　兵の士気です。
○：機動・攻撃力が増す

■ **馬(騎馬率)**　部隊が持つ騎馬の割合です。
○：機動力が増す

■ **砲(鉄砲率)**　部隊が持つ鉄砲の割合です。
○：砲撃力が増す

## 武将データ

自軍の部隊は、部隊データに加えて武将データを見ることができます。情報コマンドの「武将」で見ることができます。

■ **采・戦・智**　部隊を率いる武将の能力値(采配・戦闘・智謀)です。部隊の攻撃力や工作の成功率はこの値によって決まります。

## 戦争コマンドについて

戦争コマンドには、野戦(やせん)コマンドと籠城(ろうじょう)コマンドがあります。自軍にターンが回ってきたら、１部隊に１つ戦争コマンドを実行します。戦争コマンドは、部隊を選ぶと表示されます。Ｂボタン／右クリックで、そのターンを終了させられます。

| マークについて |
|---|
| デ：高いと有利なデータ |
| △▽：上下するデータ　＋－：良い点と悪い点 |

## 野戦コマンド

野戦コマンドは、野戦のときは両軍が、籠城戦のときは城外にいる軍が出します。

### 移動

移動します。明るく表示される範囲に移動できます。移動後に、隣接する敵部隊があり、機動力が残っている場合は、通常攻撃ができます。

デ：機動力

■通常　通常移動します。進行方向を向きます。

■方向　位置はそのままで部隊の向きだけ変えます。

■平行　向きはそのままで平行に移動します。

### 攻撃

攻撃します。明るく表示される範囲を攻撃できます。

デ：戦闘・采配(さいはい)

■通常　隣接する敵部隊を通常攻撃します。

■ **砲撃**　敵部隊を砲撃します。後方や射程距離外は攻撃できません。

デ：訓練度・鉄砲数

■ **突撃**　隣接する敵部隊に突撃します。敵部隊を突き抜けて反対側に出ます。突破に失敗した場合は、元の地点に戻されます。

## 工作

工作をします。明るく表示される範囲に工作できます。

デ：智謀

■ **挑発**　敵部隊を挑発して自部隊がいる地点に誘導します。

■ **潜入**　敵部隊・敵の城に兵士を潜入させて混乱させます。

▽：敵城の士気・防御度

■ **火攻**　敵の城に火を掛けます。攻撃側のみ実行できます。

▽：敵城の兵糧・騎馬・兵士数・士気・防御度

## 情報

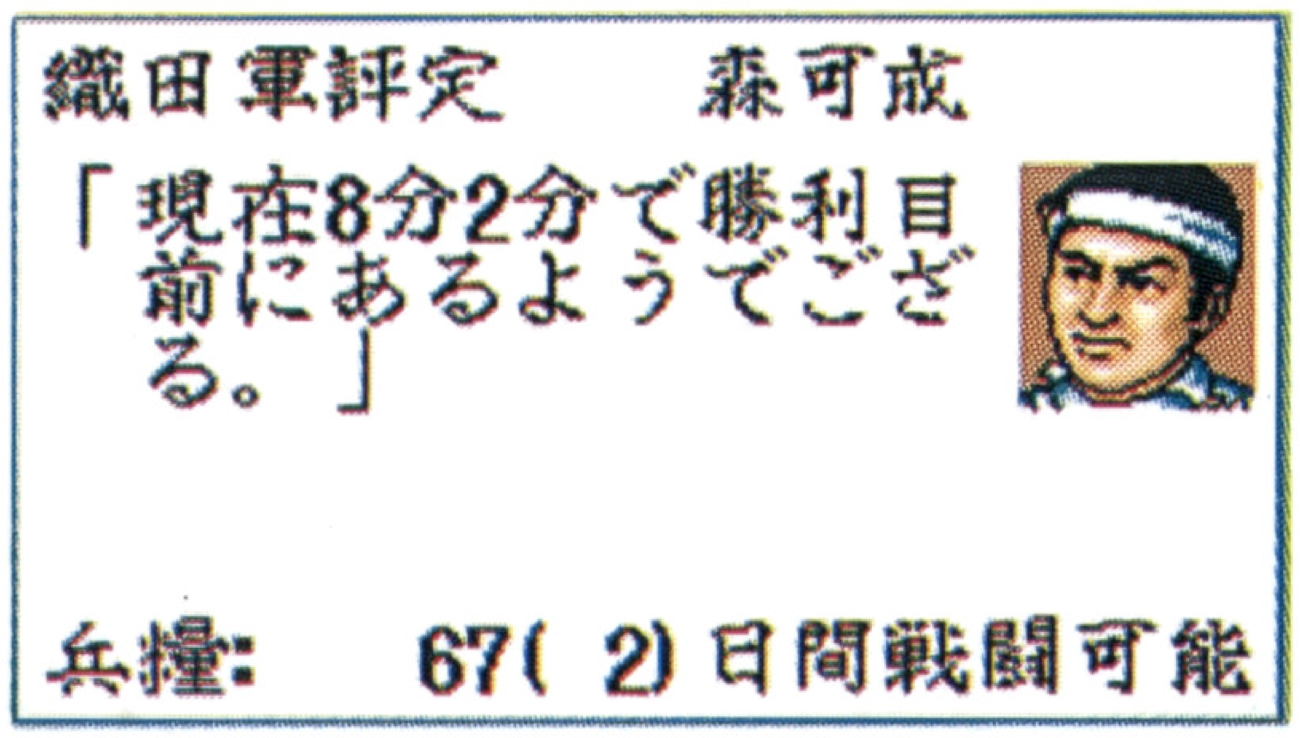
部隊・武将と軍団の情報を表示します。

■ **武将**　自軍の部隊データと武将データを表示します。

■ **勢力**　軍団データを表示します。

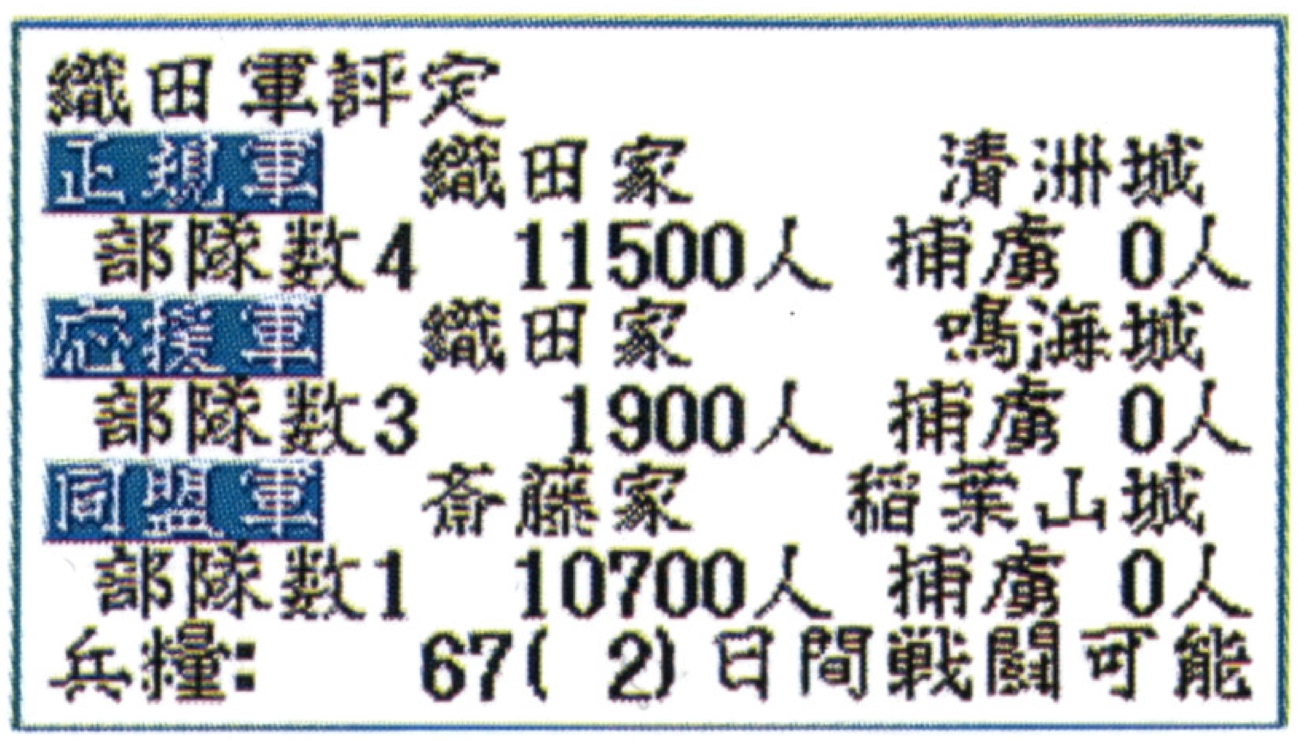
## 軍議

自軍の全情報を表示します。総大将のみ実行できます。
はじめに、現在の自軍の戦況について、他の武将の意見を聞きます。その後に、現在の自軍の戦力情報を表示します。




←他の武将が現在の戦況について発言

正規・応援・同盟軍→の戦力情報を表示



## 伝令

各種伝令を送ります。総大将のみ実行できます。

**■出陣**　部隊を新たに登場させます。守備側のみ実行できます。

**■退却**　他の自城への退却を部隊に命じます。守備側の場合は、籠城することもできます。総大将が退却すると全軍退却します。

**－：失敗すると捕虜になる**

**■勧告**　敵軍に降伏を促します。

**＋：兵の損失を抑えて勝利できる　－：捕虜が解放される**

**■和議**　自軍の降伏を申し出ます。

**＋：成功すると確実に退却できる　－：捕虜が解放される**

**■内応**　敵武将に内応を要請します。事前に内応勧誘（→34ページ）が必要です。

**△：兵士数（成功したときのみ）**

## 委任

自軍の行動をコンピュータに委任します。総大将のみ実行できます。委任を解除する場合は、自軍の「○○○軍の戦術」と表示されているときに、Bボタン／右クリックします。

**■力攻**　ひたすら攻撃する、攻め中心の戦法です。

**■正攻**　攻守のバランスの取れた戦法です。

**■持久**　敵軍の疲弊を待つ、守り中心の戦法です。

## 機能

各種の機能を切り替えます。総大将のみ実行できます。

**■機能**　ゲーム進行上の各種設定を切り替えます。内容は、メイン画面での情報コマンドの「機能」と同じです（→38ページ）。

## ■ 籠城コマンド

籠城コマンドは、籠城軍（籠城戦で籠城する軍）が出します。

### 攻撃

攻撃します。明るく表示される範囲を攻撃できます。

**■ 通常** 城に隣接する敵部隊を攻撃します。

**■ 砲撃** 敵部隊を砲撃します。

デ：鉄砲数

### 守備

敵の攻撃に備えます。

**■ 補給** 兵糧を購入し、補給します。

△：兵糧　▽：蓄銭

**■ 鼓舞** 兵士を鼓舞します。

△：士気

### 伝令

各種伝令を送ります。

**■ 出陣** 部隊を城外に出します。出陣後は、城門から城内に戻れます。

**■ 退却** 他の自城に部隊を退却させます。

－：失敗すると捕虜になる

**■ 勧告** 敵軍に撤退を促します。

＋：兵の損失を抑えて勝利できる　－：捕虜が解放される

**■ 和議** 自軍の撤退を申し出ます。

＋：成功すると確実に退却できる　－：捕虜が解放される

**■ 内応** 敵武将に内応を要請します。事前に内応勧誘（→34ページ）が必要です。

△：兵士数（成功したときのみ）

## 情報

城と軍団の情報を表示します。

**■武将**　城・武将データを表示します。

**■勢力**　軍団データを表示します。

## 軍議

自軍の全勢力の情報を表示します。内容は、野戦コマンドの「軍議（ぐんぎ）」と同じです（→54ページ）。

## 委任

自軍の行動をコンピュータに委任（いにん）します。内容は、野戦コマンドの「委任」と同じです（→55ページ）。

## 機能

各種の機能を切り替えます。内容は、メイン画面での情報コマンドの「機能」と同じです（→38ページ）。

### 部隊一覧からのジャンプ

部隊・城以外の地形を選ぶと、部隊一覧が表示されます。一覧で部隊を選ぶとその部隊までカーソルが移動します。




←部隊・地形以外の地形を選ぶと部隊一覧表を表示

コマンドを実行した部隊には 済 が、まだコマンドを実行していない部隊には 未 がつきます。

# イベント

ゲームで発生するイベントには、定期的に起こる定期イベントと突然起こる突発(とっぱつ)イベントがあります。
突発イベントの豊作・凶作・台風・地震の発生した地域は全国マップ上に表示されます。

マークについて
時期：発生する時期
△▽：上下するデータ　＋－：良い点と悪い点

## 定期イベント

### 1月のイベント

町民から、商業値に応じて税金を徴収(ちょうしゅう)します。また、足軽(あしがる)へ俸禄(ほうろく)を支給します。蓄銭(ちくせん)が足りないと、兵士数が減ります。

△▽：蓄銭

### 7月のイベント

農民から、貫高(かんだか)に応じて米を徴収します。また、足軽へ扶持(ふち)米(まい)を支給します。兵糧が足りないと、兵士数が減ります。

△▽：兵糧

## 突発イベント

### 一揆

国の治安(ちあん)度が低いと、住民が反乱を起こします。

▽：畜銭・兵糧・人口率

イベント

## 謀叛

武将の忠誠心が低いと、謀叛(むほん)を起こします。

▽：武将数　−：武将が独立する／国力が下がる

## 浪人の仕官

自国内にいる浪人が面会を求め、仕官(しかん)を希望します。

△：武将数　＋：その浪人を配下にできる

## 商人

大名か国主のいる城に、商人・南蛮(なんばん)商人などが訪れます。

＋：家宝を購入できる

## 豊作

作物がよく実ります。

時期：７月　△：米の収穫

## 凶作

作物が実らなくなります。

時期：７月　▽：米の収穫・商業値・人口率・兵士数

## 台風

主に西日本で台風が来襲(らいしゅう)します。

時期：４〜６月　▽：商業値・人口率・防御度

## 地震

地震が発生します。

▽：防御度・商業値・兵士数

## 大雪

東北・北陸地方で大雪が降ります。

時期：10〜12月　▽：兵糧　−：応援軍・同盟軍の戦場への到着が遅れる

# 戦国大名列伝

ゲームに登場する主な大名について紹介します。

## 織田信長（1534～1582）



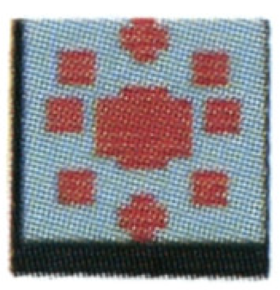

尾張那古野で誕生。若年の頃は、その奇抜な行動から「大うつけ」とよばれた。父の死後、家督を継ぐと尾張を統一。桶狭間にて今川義元を破ると、徳川家康と同盟を結び、美濃の斎藤家攻略に乗り出す。稲葉山城陥落後は、破竹の勢いで天下統一をめざした。1582年、明智光秀に本能寺で討たれる。

## 武田信玄（1521～1573）



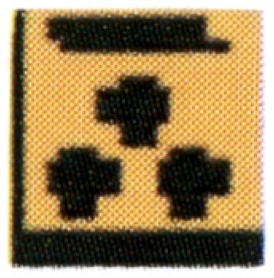

名門・甲斐守護武田家嫡男として誕生。父信虎を駿河の今川家に追放し、当主の座につく。当時、武田騎馬隊は無敵とうたわれ、周辺諸国に恐れられた。信濃への侵攻途上で、上杉謙信と数度にわたって激突したが、決着はついてない。1572年、三方ヶ原で徳川軍を破った後、謎の急死をとげる。

## 上杉謙信（1530～1578）

幼少時、寺に預けられるが、兄晴景から家督を譲られて春日山城に入る。1559年、関東管領職と上杉姓を譲り受けた後は、関東の北条氏とも戦火を交えた。川中島の合戦においても信玄の本陣に単騎で突入するなど、その人並はずれた戦いぶりは「軍神」と讃えられた。

## ◻ 毛利元就 (1497～1571)

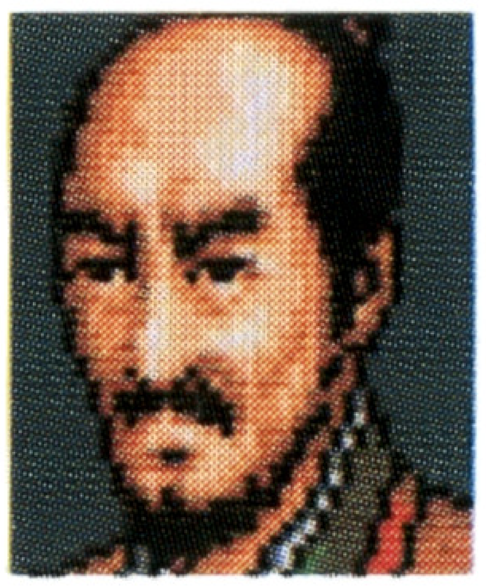
安芸郡山城に生まれる。一介の小豪族にすぎなかった毛利氏を、得意の智謀を駆使して一大勢力に築き上げた。次男元春を吉川家に、三男隆景を小早川家に養子に出して、その地盤を固めた。厳島で陶軍を破ったのち、周防・長門の２カ国を握った。1566年、宿敵尼子氏を打ち破り、中国の覇者となる。

## ◻ 北条氏康 (1515～1571)



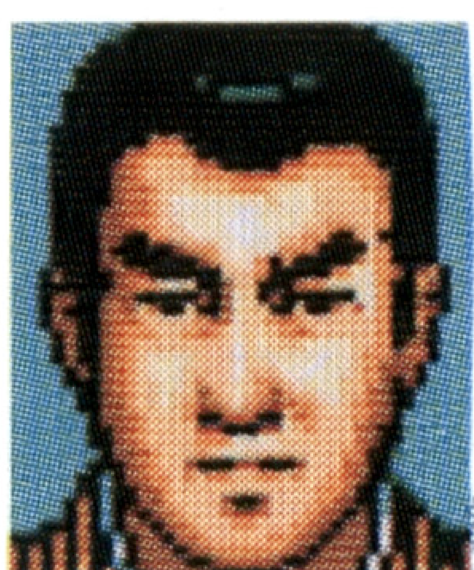

小田原北条の３代目。武田・今川と三国同盟を結び、関東制圧にかかる。上杉謙信に小田原城を包囲されながらも、隙を見ては北関東に出兵して権勢を取り戻す。武田との同盟破棄後は、宿敵である謙信と手を結んだ。

## ◻ 長宗我部元親 (1539～1599)




若年の頃は「姫若子」とあだ名された。初陣も22歳と遅かったが、その戦では獅子奮迅の働きを見せ、以来、大器としてその才を顕していく。36歳で土佐を平定。信長の四国征伐も本能寺の変により沙汰やみとなり、1583年、四国を統一する。

## ◻ 島津義久 (1533～1611)




島津家の第16代当主。1566年に父貴久から家督を引継ぎ、三州統一を推し進める。薩摩・大隅・日向を手に入れたのち、耳川の合戦で大友氏を破る。島原の合戦では龍造寺隆信を敗死させた。筑前をも従え、ほぼ九州全土を支配下においた。

# さくいん



さくいん

## トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、CD-ROMディスクに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3　株式会社　光栄
MEGA-CD『信長の野望・覇王伝』ユーザーサポート係
電話　045-561-6861　月～金（祝日を除く）　午前10:00～12:00　午後1:00～5:00

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

※KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。　電話　045-561-8000（TVゲーム専用）

T-76024



この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用の
ソフトウェアとして 自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



**株式会社 光栄**
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3